Nº2
BEM-VINDO À
SEGUNDA FASE

HERÓI GAMES


RANGERS

R$ 1,95

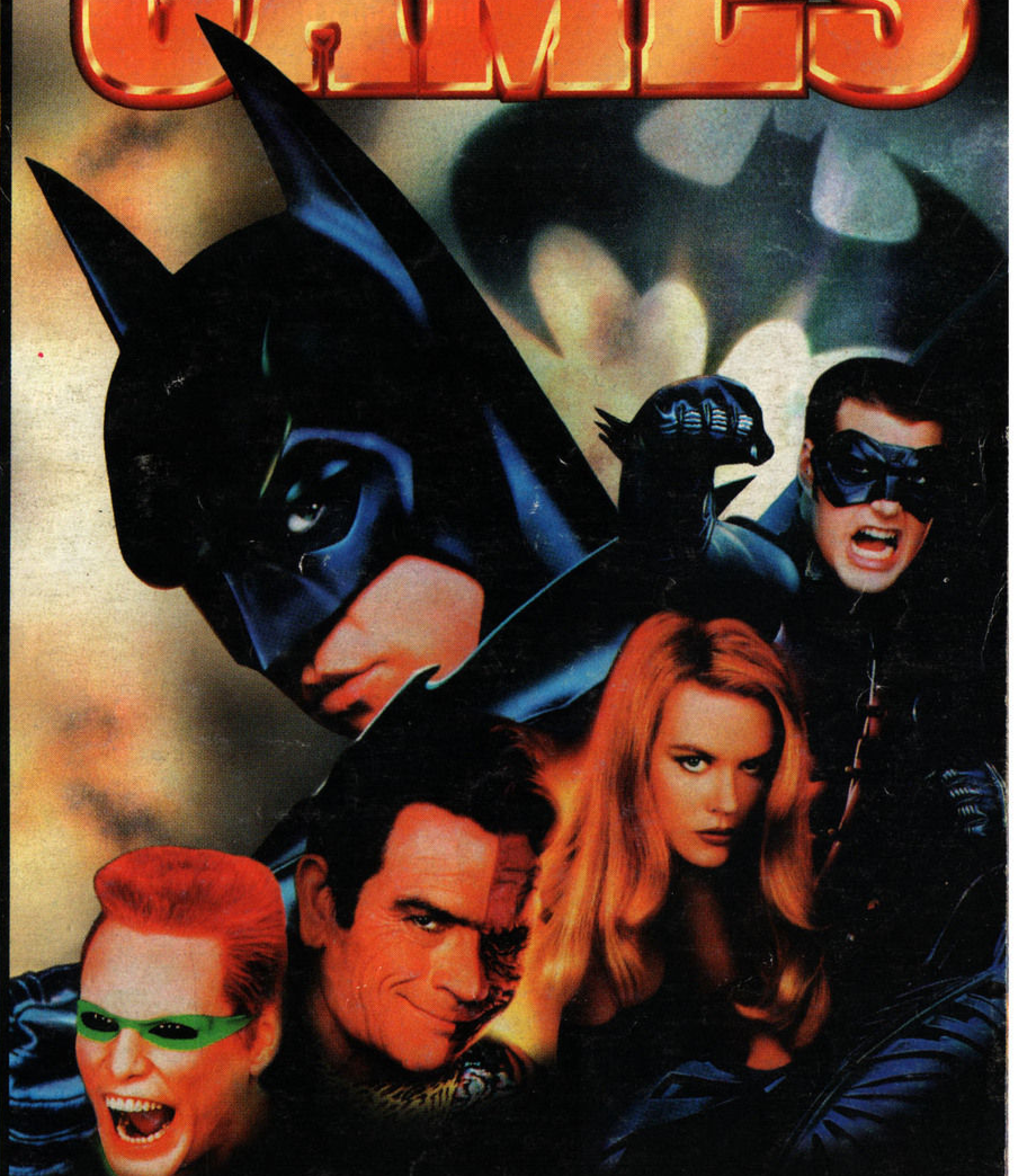
SAMPA ACME


FANTASMA


MÁSKARA


SCOOBY-DOO


KAMEN RIDER



BATMAN FOREVER

SANTO CARTUCHO, MANÍACOS!

TIPS: TODOS OS CÓDIGOS SECRETOS DO MK3!

KING 95: O DREAM TEAM DOS JOGOS DE LUTA!

YEOW!

Até que não foi difícil sobreviver às armadilhas da primeira fase e chegar ao segundo número como a maior e melhor revista de games do país. Humildade à parte, não foi difícil por sua causa, leitor. Porque contamos com o seu apoio e também o de milhares de gamemaníacos em todo o Brasil. Prova disso é o número de cartas que recebemos aqui na redação, muito maior do que esperávamos -leia já nesta edição a novíssima seção de cartas. Mas chegar ao topo é apenas o começo. Pra ganhar o jogo, precisamos nos manter lá em cima. Por isso, você pode ter certeza que a equipe da HERÓI GAMES vai melhorar ainda mais a sua revista preferida. A cada número, as melhores dicas pra você saber como dar aquele golpe especial, aquele tiro destruidor, qual game comprar, qual game NÃO comprar. E se você ainda não escreveu dando a sua sugestão, o que está esperando???

HERÓI GAMES

Editores:
Rene Aduan Jr.
Rodrigo Garcia Domingues

Coordenador Editorial:
Thales de Menezes

Equipe Herói Games:
Alexandre Marcelo M. Cruz
André Moseto
Rafael
Rene Aduan Jr.
Rodrigo Garcia Domingues

Playtesters:
He-Man / Lêlê/ Ovni / Rafinha / Xan / Lizão / C.Tolls

HERÓI GOLD

Com apoio da equipe Herói:
Ivan Finotti
Maria Amélia de Azevedo
Odair Braz Jr.

Correspondente Internacional:
Cássio Bloisi

Arte / Desktop Publishing:
Cian Graphics Comunicação Visual Ltda.

Publicidade:
Carla Bianco da Costa
Márcia Kalvon
Marcelo Jinno
tel.: (011)571-3233

Herói Games no.02(Novembro) é uma parceria da Nova Sampa Diretriz Editora com a Editora Acme.Nova Sampa:Diretor, Carlos Cazzamatta. Acme: Diretores: André Forastieri e Rogério de Campos.Endereço: R. Basílio da Cunha, 213, Vila Madalena - CEP:01544-000 São Paulo/SP.

W. ROTH S.A.



NEWS

Final Fantasy VII



Preparem-se, alucinados. Algo muito quente está prestes a pintar. Um de nossos agentes especiais foi até a Siggraph 95, feira de computação que aconteceu em agosto, em Los Angeles, e nos trouxe informações preciosas sobre uma nova versão de um clássico do RPG: *Final Fantasy*!!! Agora, saca só para que console ele está prometido: nada mais, nada menos que o animalesco Ultra 64. Para variar, foi desenvolvido em uma poderosa estação Silicom.



Vale lembrar que tudo é em tempo real, e as imagens em 3-D, ao decorrer do jogo, sofrem mudanças inesperadas auxiliadas pelas ferramentas de zoom e efeitos especiais. Os cenários são inacreditáveis, os monstros são realísticos e amedrontadores, os personagens executam suas magias como rajadas de fogo e eletricidade...Ufa! É de tirar o fôlego!!! Tudo isso está prometido para dezembro de 96.



Update Mortal



A grande sensação da temporada ganha um upgrade. Todos os arcades terão a opção de ter a nova versão, que foi lançada junto com a dos consoles caseiros. As mudanças estarão presentes em todos os personagens, mais a adição de quatro novos (ou antigos) personagens: Reptile e Scorpion, por exemplo, serão bem similares aos que já conhecemos. Já Kitana e Jade terão um tratamento mais individual, um look mais personalizado. Quanto aos golpes, temos novos fatalities e movimentos que, combinados em sequência, geram combos animais!!!



Waterworld



O filme mais caro já produzido até hoje (quase US$ 200 milhões) vira jogo.
No esquema de aventura *Waterwold*, o jogo promete ser melhor que o filme. O objetivo é concluir missões diferentes, como a de proteger um atol dos ataques dos Smokers, obter informações com os moradores, invadir a fortaleza inimiga e, por fim, encontrar a maravilhosa Terra Seca. Aguarde.

Darkstalkers



Darkstalkers, um clássico dos arcades, finalmente chega aos consoles caseiros, mais precisamente no PSX. Só a introdução já é de babar: imagine uma grande lua cheia, com morcegos voando ao seu redor, seguindo ao caixão de Dimitri e se deparando com os olhos de Morrigan. Tudo isso com um rock lírico de fundo. Os gráficos e o som serão bem diferentes da versão arcade, mas o estilo do game será exatamente igual. O jogo não está totalmente pronto, mas pelo que parece, em novembro o jogo já estará em suas mãos!! Fiquem espertos, criaturas da noite!



STREET FIGHTER, OS DESENHOS ANIMADOS



A saga dos fabulosos guerreiros em desenho animado promete ser a sensação da temporada. São duas versões, ambas baseadas em games: a com os personagens ainda jovens, inspirada em *Street Fighter Alpha*, e a com os guerreiros adultos, de *Street Fighter Turbo*.
A série juvenil estreou no SBT (domingo, 11h) no começo de outubro. Já o desenho baseado no *Turbo*, chega aos cinemas no final deste ano.



Speed Racer



Ele está com tudo. Renascido das cinzas, ganha um filme com o galã Johnny Depp no papel principal e Nicolas Cage como Corredor X. Mais que isso, *Speed Racer* é o novo barato dos arcades. Imagine só, você dirigindo o Match 5 e competindo em uma alucinante corrida, lado a lado com seu irmão e arqui-rival Corredor X. São três pistas diferentes, cada uma tendo obstáculos quase intransponíveis.



Você pode dirigir desviando dos obstáculos, pular sobre eles ou usar algumas de suas armas especiais para limpar seu caminho. *Speed Racer* não é apenas mais um jogo de corridas...é uma experiência sem limites que precisa ser compartilhada com um amigo, corra para o arcade mais próximo!!!



Mario Bros

Quem poderia imaginar? Mais um jogo do nosso herói Mario Bros é anunciado, só que essa versão de 32 mega é um RPG superchocante.

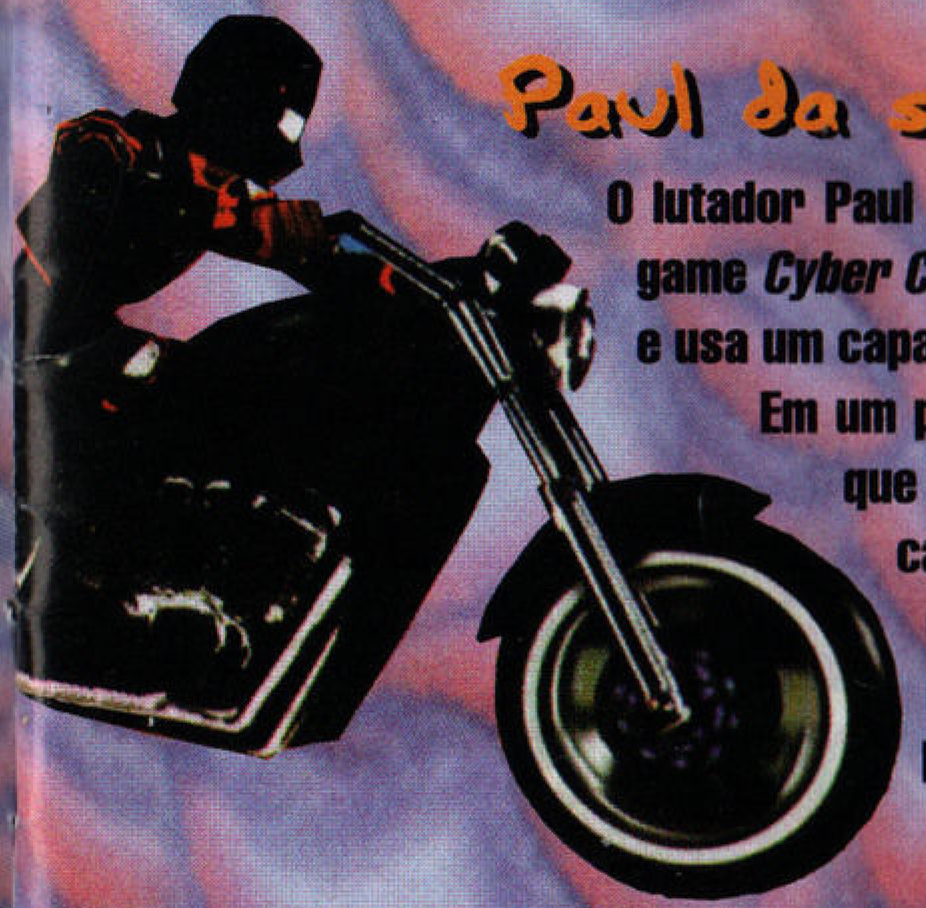


A qualidade dos gráficos é excelente e para comportar os pesados gráficos tridimensionais será acoplado no cartucho um ship acelerador chamado SA-1. O super *Mario RPG* já está 70% concluído e seu protótipo está a caminho, provavelmente para final de 95.

Game Glover



Neste mês sai a versão Sega Genesis da *Game Glover*. O super Nes, Sega Saturn e PlayStation da Sony terão suas versões logo mais, e o Ultra´64 tambem já está trabalhando no caso. A luva é produzida numa forma padrão e os jogadores terão que comprar o sistema específico para o seu console. A luva custará US$ 89,95. Ela dá um charme extra para o jogo, e realmente você tem uma sensação de precisão bem maior do que com os controles normais.

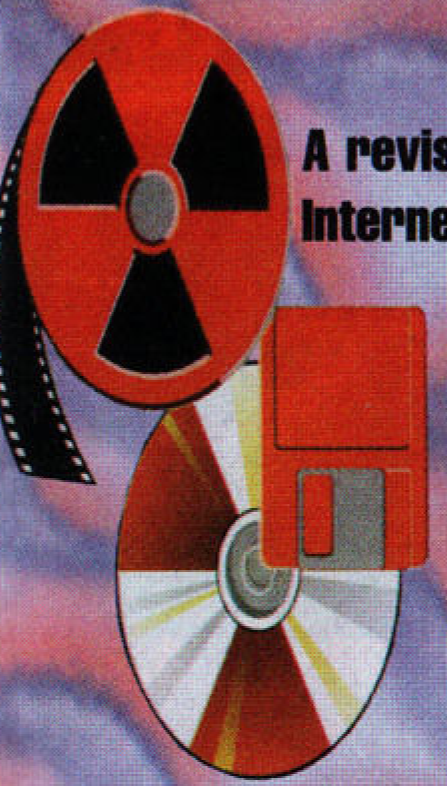


Paul da suas volTinhas...

O lutador Paul Phoenix, do jogo *Tekken*, vira astro do game *Cyber Cycle*. Agora, ele dirige uma moto radical e usa um capacete Hightech.

Em um primeiro momento, não dá para se ligar que é ele, até você observar o símbolo da caveira com os ossos cruzados estampado em sua jaqueta. A moto também é a mesma da abertura do *Tekken*, uma Wild Hog. Confira este furo!

NUKE





A revista americana *EGM* lança um canal na rede Internet para os viciados em games. São mais de 100 páginas de texto, mais de 100 fotos, vídeo, áudio, demos de games e tudo mais que você pode imaginar sobre o assunto.

Para acessar todas estas informações, basta você ter um computador com modem e uma assinatura na rede Internet. Divirta-se!!!

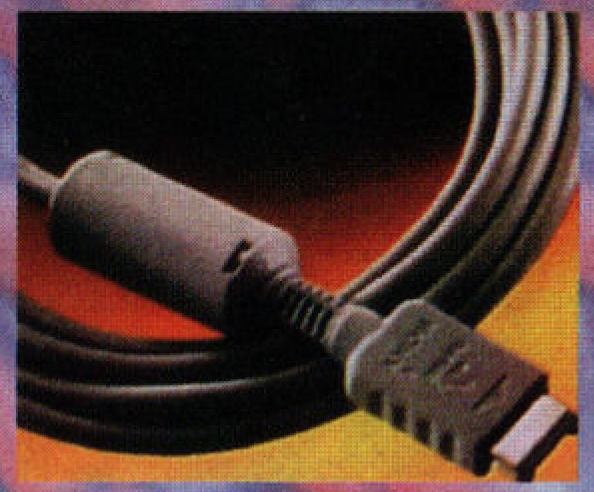
A Atari resiste



Quem não se lembra dos "bons e velhos" consoles Atari? Pois é, eles continuam trabalhando para lançar uma nova geração de consoles no mercado. Isto inclui um CD player de dupla velocidade, uma interface de modem que permite amigos jogarem à distância, com ajuda do telefone e linhas a cabo, e um capacete de realidade virtual para jogar games tipo *Missile Command 2000*.

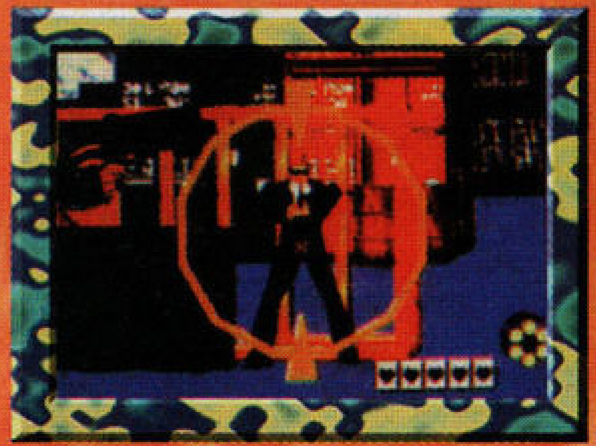
Inter-Consoles

Finalmente a Sony lançou no mercado um cabo capaz de ligar duas estações PSX em rede. Isto significa que agora dois ou mais usuários do sistema poderão jogar games ao mesmo tempo em televisores diferentes. É ideal para jogos de corrida e alguns games de ação.



PREVIEW

Nesta sessão você vê uma prévia dos jogos das próximas edições **HERÓI GAMES** seus consoles e a sua disponibilidade (já lançados ou não).



Virtua Cop
Saturn
Não Disponível



Darcklegend
Saturn
Disponível



Zero Divide
PSX
Disponivel



Sega Rally
Saturn
Disponível



Assault Rigs
PSX
Disponível



Philosoma
PSX
Não Disponível



Twisted Metal
PSx
Disponível



Primal Rage
3DO
Disponível



Kolibri
32X
Disponível



Discworld
PSX
Não Disponível



Darkstalkers
PSX
Não Disponível

TOP 10

A herôi games selecionou os 10 melhores jogos do deste mês de todos os consoles e arcades!!!

16 bits

Mortal Combat 3	- Mega
Chrono Trigger	- SNES
Yoshi Island	- SNES
King of Fighting	- NEO GEO
Batman Forever	- SNES
Comix Zone	- MEGA
Killer Instinct	- SNES
Mega Man 7	- SNES
World Heroes Perfect	- NEO GEO
The Mask	-SNES

32 bits

Wipeout	- PSX
Toshinden	- PSX
Daytona	- SATURN
Virtua Fighter	- SATURN
Bug!	- Saturn
RayMan	- PSX
S. S. Fighter 2 turbo	- SATURN
Panzer Dragon	- SATURN
S. Fighter :The Movie	- 3DO
Tekken	- PSX

Arcade

Mortal Combat 3	-MIDWAY
KIller Instinct	-NINTENDO
Daytona	- SEGA
Tekken 2	-NANCO
X-Men	-CAPCON
Street Fighter Alpha	-CAPCON
Sega Rally	-SEGA
Virtua Cop 2	-SEGA
Virtua Fighter 2	-SEGA
NBA JAM T.E.	-ACCLAIM

herloi Games

Tekken	- ARCADE
KIller Instinct	- ARCADE
Golden Axe	- SATURN
World Heroes	- NEO GEO
Daytona	- SATUN
Batman	- MEGA/NES
RayMan	- PSX
Yoshi's Land	- SNES
Power Ranger(The Movie)	- SNES
Comix Zone	- MEGA

MEGA DRIVE

LOOK OUT!

BATMAN FOREVER
THE VIDEO GAME

O game do Batman que está chegando aos consoles é baseado no último filme qdo herói: *Batman Eternamente*. Essa é a terceira aventura cinematográfica do morcegão. Nessa sequência, o Cavaleiros das Trevas enfrenta o Charada (interpretado por Jim Carrey) e o Duas-Caras (vivido por Tommy Lee Jones). Em *Batman Eternamente* há grandes mudanças em relação aos filmes anteriores. A melhor é a saida do xarope Michael Keaton do papel de Homem-Morcego. Keaton deu lugar a Val Kilmer, que tem muito mais jeito de Batman. Outra novidade foi o aparecimento de Robin, que não tinha dado as caras em *Batman - O Filme* nem em *Batman - O Retorno*. Agora, bom mesmo foi a presença da maravilhosa mulher de Tom Cruise, Nicole Kidman, no papel da que trata dos inimigos do Batman. A loira mostrou que não há razão para os fãs sentiram saudades da Mulher Gato! Os Gráficos do game lembam os de sega cd, talvez porque o jogo é digitalizado. Delicie-se!!



GRÁFICOS
8,5

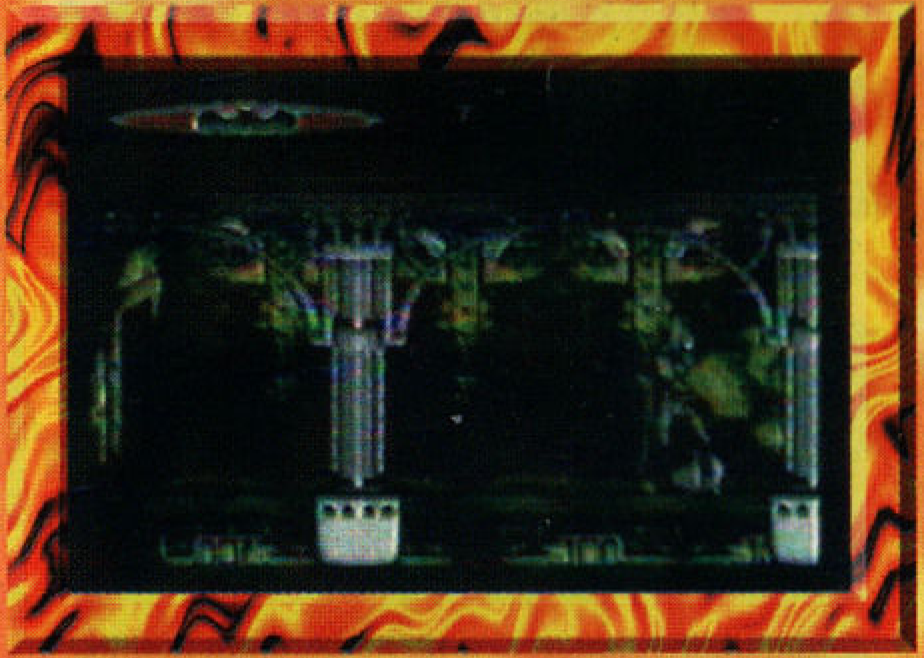
SOM
8,0

DESAFIO
5,0

MÉDIA
8,5

1- Arkham Asylum

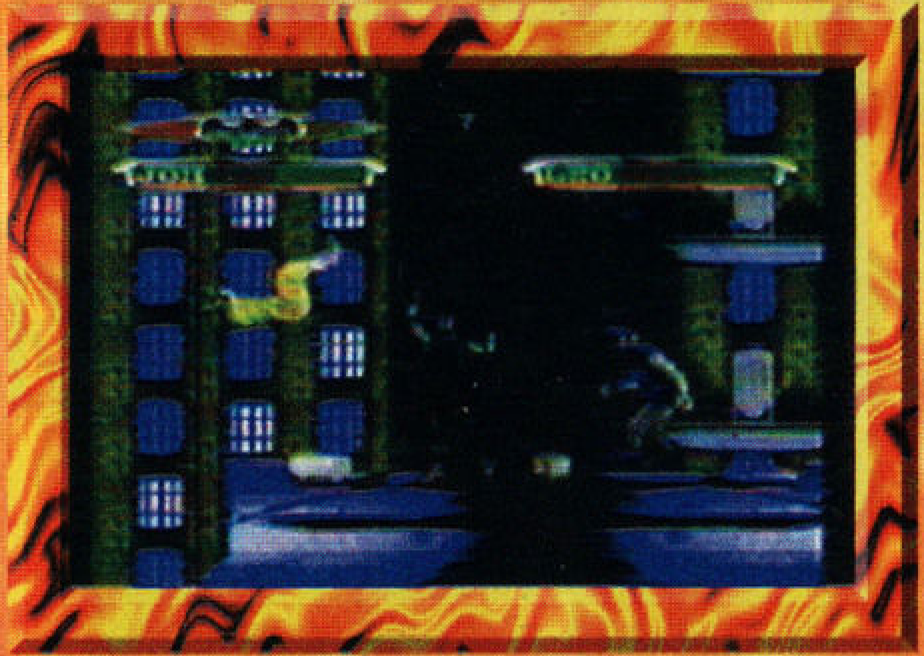
A melhor maneira de detonar os inimigos é mantê-los à distância e não economizar os bat-rangues.



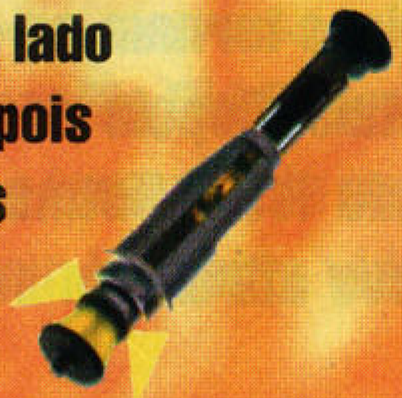
Explore toda a fase, pois existem passagens secretas, só acessíveis através do gancho. Procure vidas extras atrás das portas.

2-Bank of Gotham City

Nesta fase só existem duas áreas secretas e nelas estão todos os inimigos. Entre os andares, atire o gancho no teto do elevador e suba

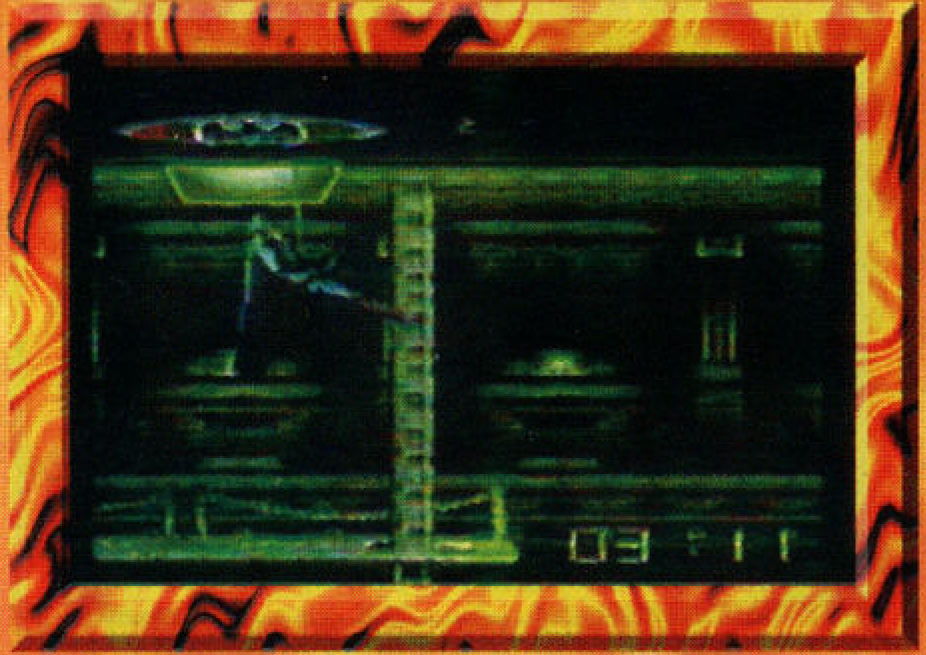


atirando novamente para cima. No final da fase, tome cuidado com os buracos do lado da plataforma. Depois dos inimigos, dois créditos extras.



3- The Circus

Você tem cinco minutos para achar a bomba, que está no teto do 3º andar. Para fazer aparecer as escadas que dão acesso aos andares superiores, você deve acabar com todos os inimigos do andar.



Existem pequenos ítens que são atrativos para novos inimigos. Não tenha medo!!!

4-Warehouse

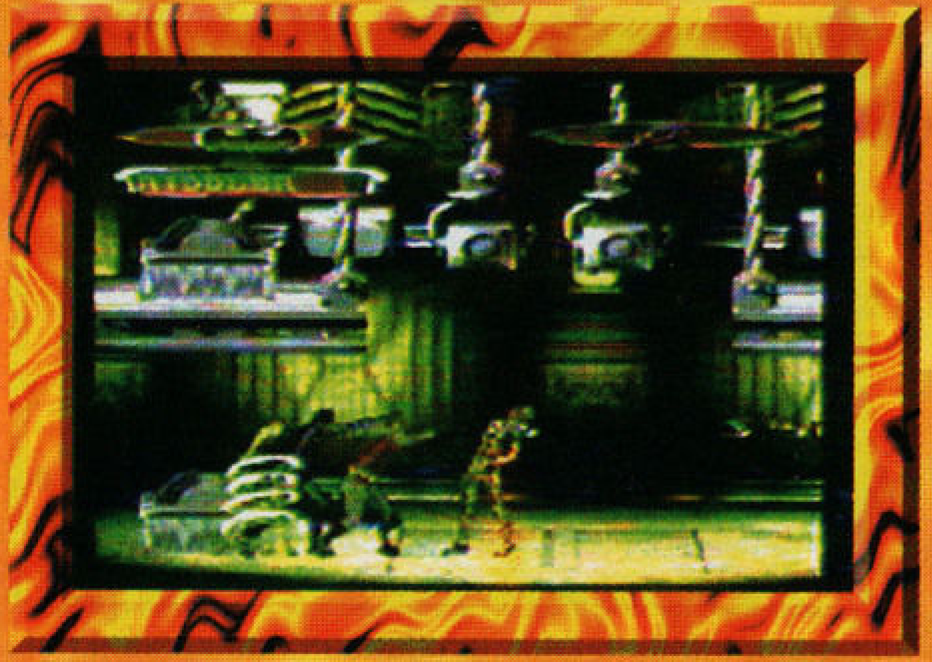
Cuidado com os espinhos: pule-os usando os pregos nas paredes. O vôo pode ajudar (↑, ↑). Na terceira parte, atire nos três interruptores com o gancho para passar da fase.



Para passar o chefe desta fase, fique no canto esquerdo e distribua bat-rangues bem depressa. É só você acertar em sequência.

5-Ritz Gotham

Chute a alavanca da esquerda para abrir o alçapão e depois a da direita para os inimigos caírem. Faça o mesmo do outro lado, só que invertendo a ordem. Tome cuidado com as plataformas que caem.

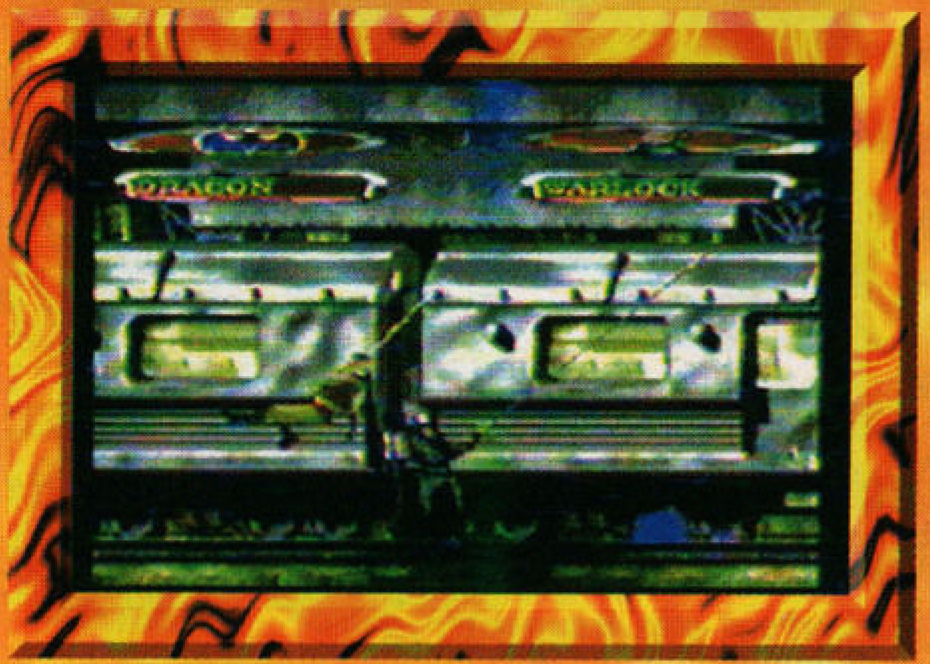




Arrebente o chefe da fase distribuindo bat-rangues assim como você fez com o Duas-Caras. Não tem segredo. Vasculhe bem a área.

6-Abandoned Subway Station

Cuidado com o choque dos trilhos. Solte o gancho no vagão. Quando estiver no teto, tome cuidado para não cair entre nos vãos. É mortal!



7-Wayne Manor

Desça na segunda ponte, destrua a parede com o gancho e fature uma vida. Volte, ande para a esquerda, destrua a parede com um chute e... mais outra vida. Tome cuidado com os inimigos que caem em cima do bat-



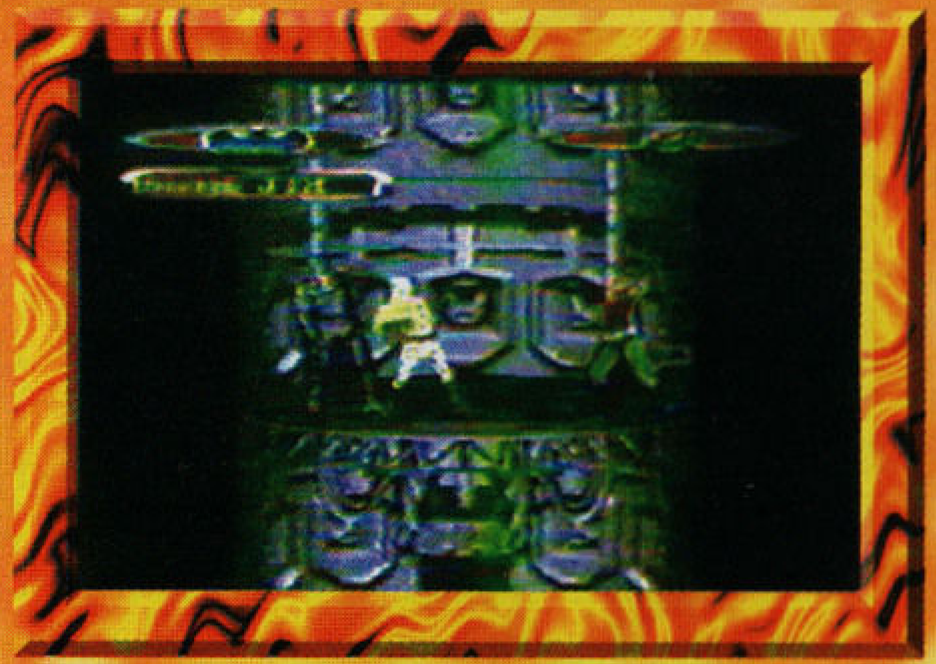
móvel. Agora siga para a esquerda pulando com máxima destreza os tiros que saem da arma.



8-Claw Island

Tome cuidado com os inimigos do elevador. Mais pra frente, as plataformas falsas tornam-se fatais. Depois de tudo isso, Batman deve atirar em seis





reatores gigantes que, ao serem tocados, começam a funcionar.
Boa Sorte!



Final

Finalmente o supermorcego invade o covil do seu arqui-inimigo "The Ridle". Mate os hologramas do Charada e do Duas-Caras com o bat-rangue.



Agora o bicho pega: Big Riddle entra em cena - saca só o tamanho do cara! A dica é chegar com bastante vida e atirar os bat-rangues. Mantenha distância, e não fique muito tempo sem dar porrada, pois ele recarrega a barra de poder. Ultilize o gancho



para concluir.
Agora é só curtir a maravilhosa e estonteante Nicole Kidman.



TIPS

Robin	Batman
Armas permanentes	Armas permanentes
Bat-rang - ↓ →+A	Bat-rang - ↓ →+A
E.Staff - Y	G.Hook - Y
S.Charges - ↓ →+C	S.P.Globe - ↓ →+C
Armas opcionais	Armas opcionais
B.Bola - ↓ ↓ ↓ +A	B.Bola - ↓ ↓ ↓ +A
E.S.Prod - →,A,→,A	C.Morph - B,C,B.C
F.Shield -B,C,B,C	E.Pellet - → ↓ +C
H.Gadget - → →j,C	F.Wall - ↓ ↓ ↓ +B
S.Goo - → → ↗ +B	F.Pellet - →,A,→,A
S.Blast - → → ↗ +A	Gas - → → ↗ +A
S.Pellet - → ↓ +B	Sli.Goo - → → ↗ +B
T.Darts - → ↓ +C	St.Goo - → → ↗ +C
W.Rivests - → ↓ +A	



MEGA DRIVE

PHANTOM 2040

Você pode não acreditar, mas esse novo herói do videogame vai completar sessenta anos em 96 (criação de Lee Falk, 1936). Essa versão que está indo para os consoles surgiu a partir do desenho animado *Phantom 2040*, inédito por aqui. O game se passa no futuro, quando a Terra está completamente automatizada e corrompida. O Fantasma (Kit Walker Jr) vive em Metropia que sofre nas mãos da Maximum Inc e o restante da população está com o rabo entre as pernas por causa dos BIOTS que podem substituí-los em suas funções. O jogo é uma complicada trama politica envolvendo ecologia e terrorismo. Só para começar o Fantasma tem que libertar um cientista que está a frente de uma importante pesquisa envolvendo uma planta que tem uma energia poderosa. Para complicar a vida do Fantasma há um grupo de terroristas que lutam pelo direito dos Orbitals e só pensam em explodir tudo!!!. Junte a isto uma reunião dos politicos mais importantes da terra. Bom, ai você tá pensando que tudo acabou, mas não ... surge uma pantera em extinção que é imprescindivel para trazer à vida o chefão da Maximum. À frente disso está sua diabólica mulher Rebecca e seu filho idiota que querem conquistar o mundo. Ainda tem o chato do Sean One mais as Triads e um monte de Biots !!! Satisfeito? Sabendo de tudo isto e em posse de 19 armas você está preparado para chegar a um dos muitos finais deste *infindáaaavel* game.





GRÁFICOS
8,0

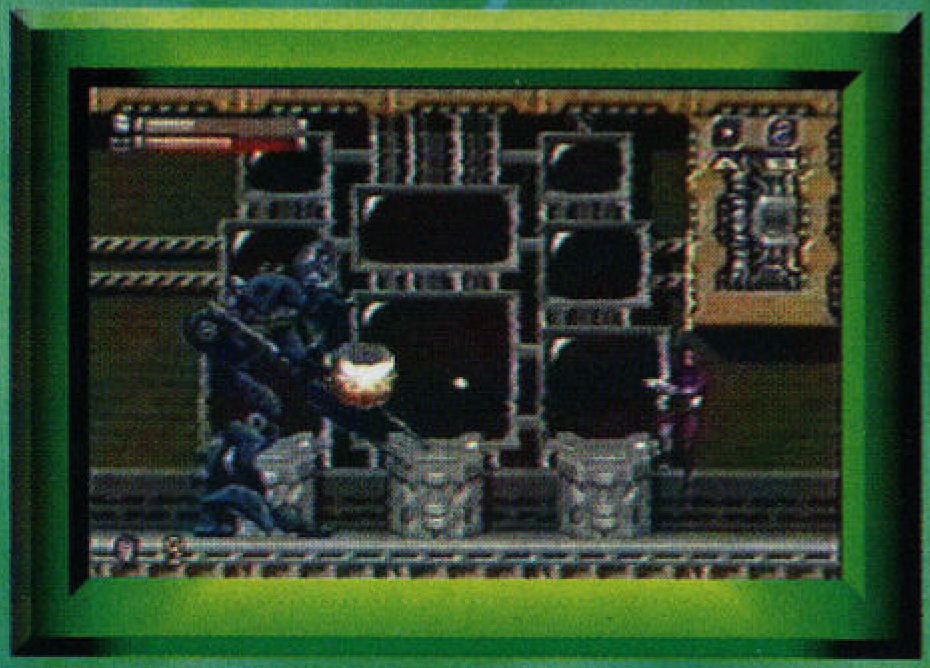
SOM
8,0

DESAFIO
9,0

MÉDIA
8,5

Capitulo 1

Nesta primeira fase, o Fantasma terá que enfrentar três chefes, cada um em um lugar bem distinto .
O primeiro está na faculdade: fique atento aos tiros. Quando tiver oportunidade, atire no vidro do veículo.
O segundo está em uma indústria química: é um cara (Graft) que faz parte de uma engenhoca estranha. Fique pendurado no teto, atire na garra, nas pernas e, finalmente, na cabine. Ao vencê-lo o Fantasma ganhará um morteiro.

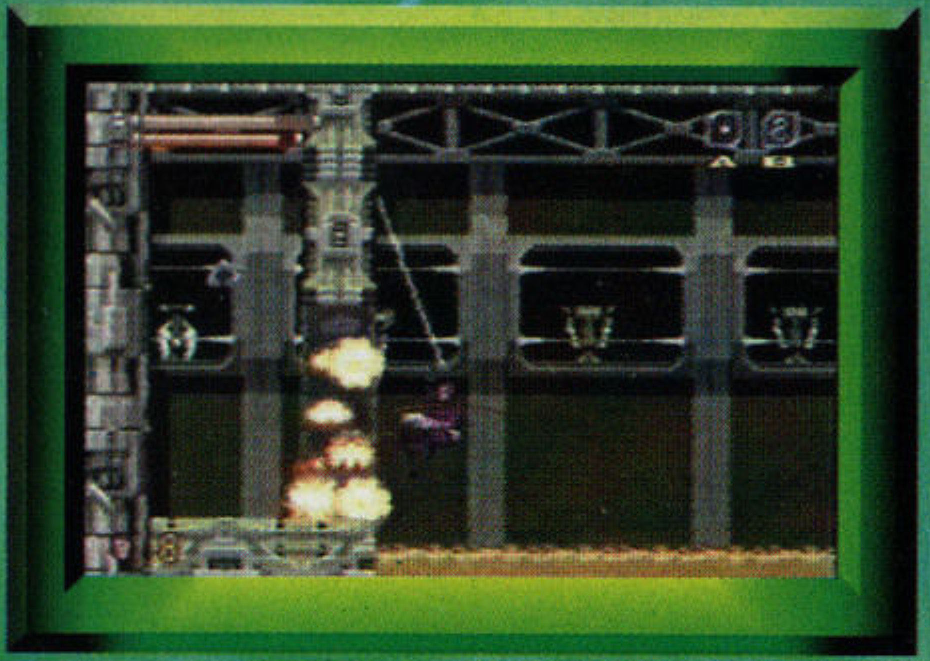


O terceiro está no armazém: fique agachado para escapar das teias. Atire sem parar usando a nova arma que ganhou.
Parabéns: você recuperou a pantera e mais: ganhou um passe (cheque o inventário)



Capitulo 2

Seu objetivo é libertar o Dr. Jack Archer.
Corra para a cidade: ela estará em pedaços pois um pentelho,acionou uma bomba poderosa.
Caminhe para o canto direito até o final, use o passe



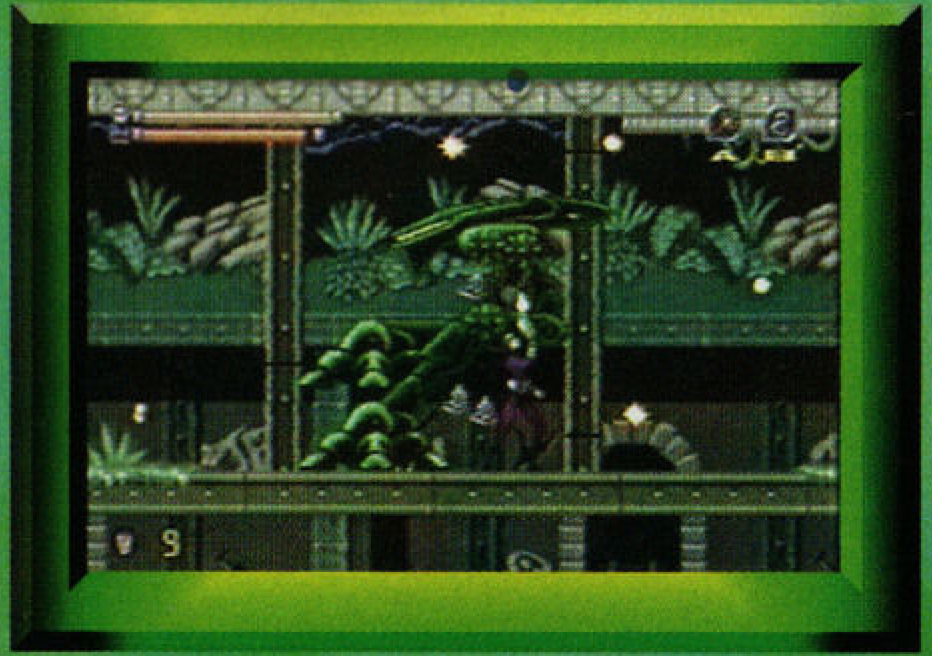
para abrir a porta e gire a válvula. Desça a escada do lado, caminhe para a esquerda, destrua a parede faturando uma armadura. Feito isso, dirija-se à torre. A armadura é o seu passe de entrada. Dica:vasculhe bem todas as câmaras.



O chefe desta etapa é o mesmo segundo chefe da primeira fase só que com um outro robô teoricamente mais forte (tranquilo) A manha é mirar na cabeça.

Capitulo 3

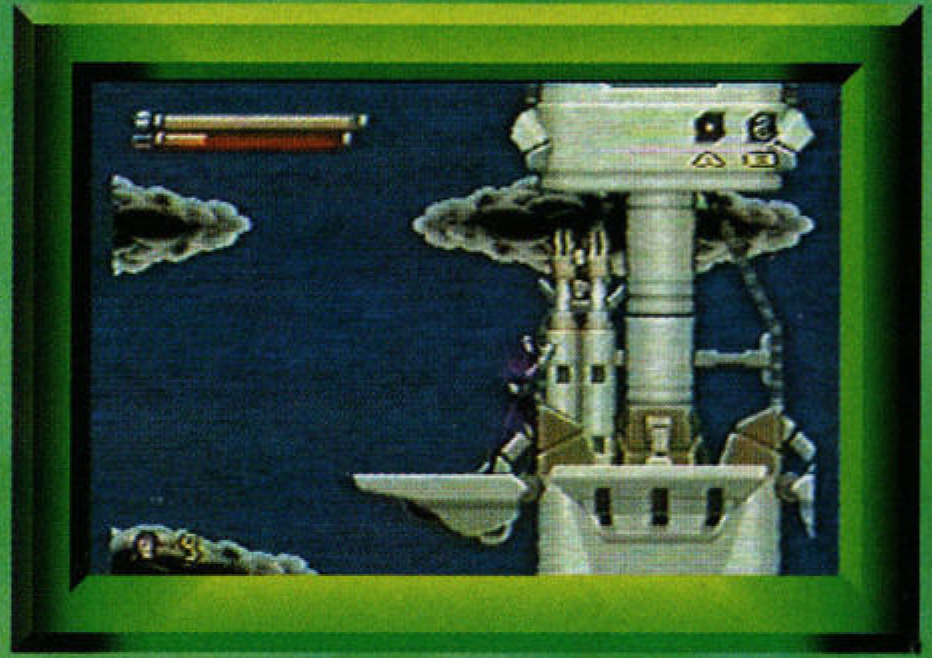
De volta à sua fortaleza com o Dr, acontece algo inesperado. Toda a cidade está em blackout.
Você está preso em seu próprio lar e deve descobrir a causa desta confusão. Corra para a floresta e vasculhe todos os cantos à procura de novas armas e passagens secretas para outras fases. Nesta etapa existem três tecnospiders guardiãs. Pendure-se no teto e descarregue (por cima) todo o arsenal de minas nos seus crânios de metal. O chefe principal deste episódio é um robô nada amistoso. Arrebente com ele atirando mísseis teleguiados na junta da perna.



Capítulo 4



A cidade corre novo perigo. Agora o Fantasma terá que localizar e eliminar uma ogiva nuclear do tamanho de um bonde. Pra variar você terá que vasculhar toda a área muito bem. Caro leitor, se você possui memória de elefante, beleza, se não nós te aconselhamos a fazer um pequeno mapinha, pra não perder tempo perdido por aí. O macete é sempre que possível usar os mísseis teleguiados.
Aproveite e use-os contra as tecno-aranhas!
Tarde demais!!! Acionaram a ogiva!!! (ai que medo!)
Use de toda a sua habilidade para destruir os foguetes e neutralizar o ataque.

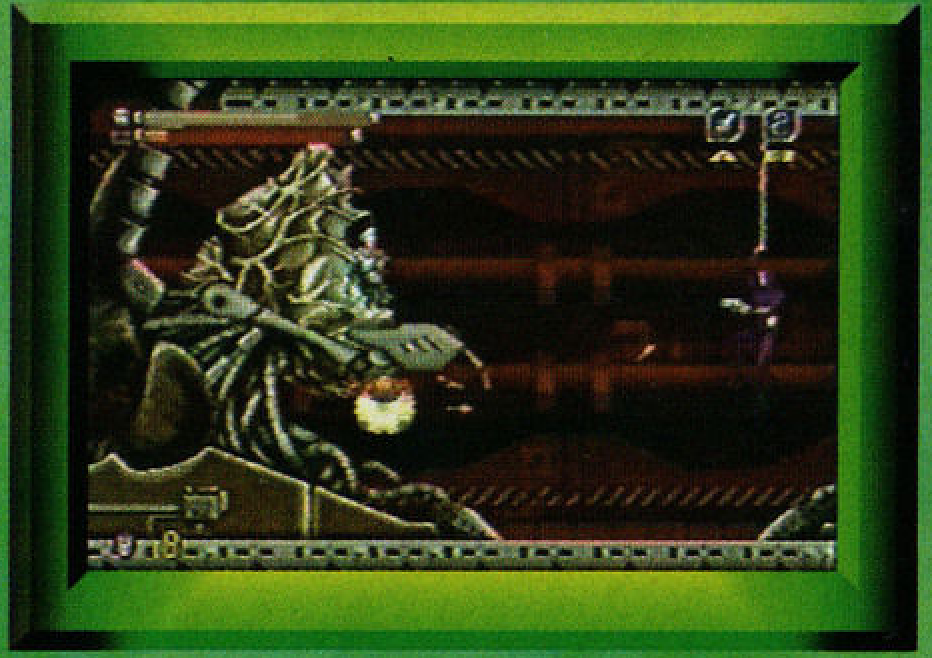


Capítulo 5

De volta à cidade destruída. Desça no poço de magma fervente e procure novas evidências do paradeiro de seus bizarros inimigos. Destrua o chefe para ganhar um passe e entrar na faculdade de mancinho.
Dirija-se ao local sem vacilar um segundo qualquer. Elimine este besourão high-tec tomando muito cuidado com o seu ataque laser. É quase mortal! Não se esqueça



de usar o seu precioso lança-mísseis teleguiados.
Aquele carinha da primeira fase não desiste mesmo, olha ele aqui de novo. Agora ele está auxiliado por um

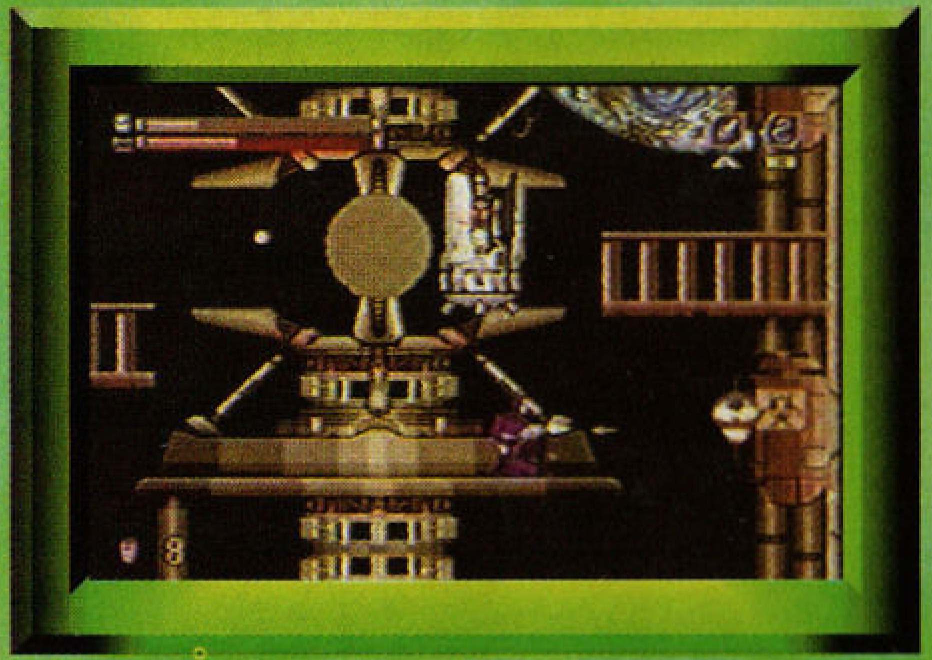


cérebro biomecânico. Tome cuidado com a sequência de tiros do bichão e descarregue os seus mísseis.Nesta etapa vá ao museu e procure em todos os lugares por novas evidências.

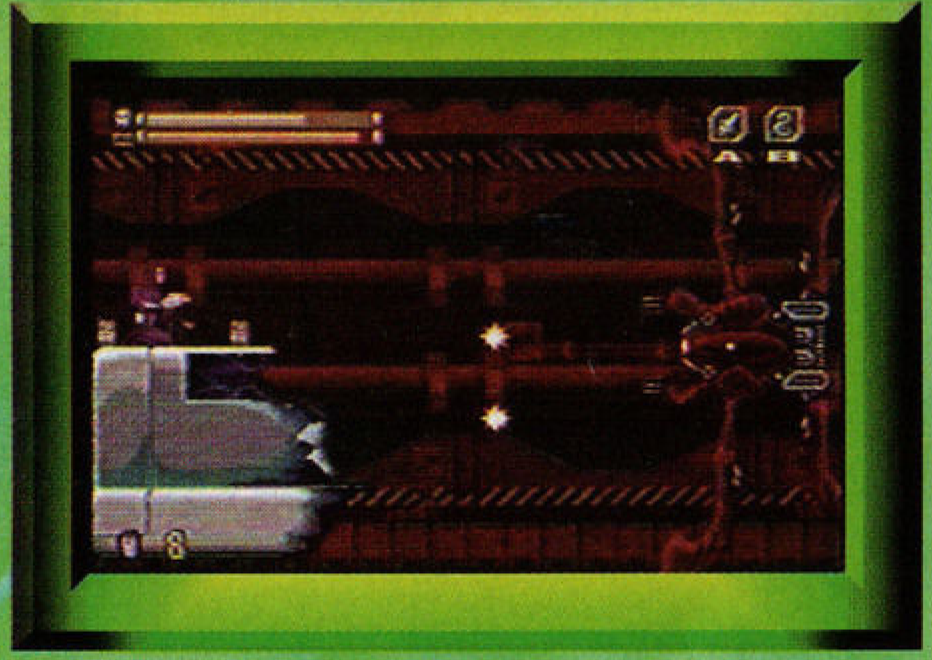
Capítulo 6

Seu objetivo é destruir a nave-base dos seus inimigos.
Vá ao centro espacial e arrebente com tudo.
Tenha paciência com a moçada que vem voando na sua direção pois eles, tiram muita energia de você.
Para passar do chefe, fique embaixo da porta (esquerda) e





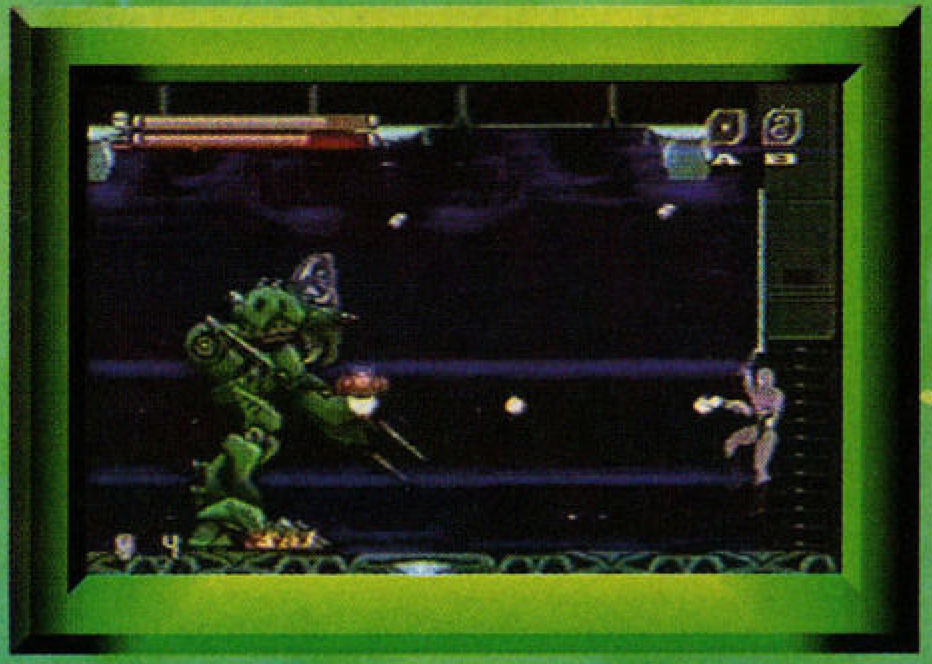
quando ele vier para cima de você. Saia, use a sua corda magnética para se pendurar, em seguida, atire morteiros, ou se preferir use os mísseis. Depois, é só destruir o reator nuclear na boa.



Capítulo 7

Nesta fase final, tome muito cuidado com os três sub-chefes já conhecidos; sendo que um deles é o próprio filho de Maxwell Madison e Rebecca Madison.

O chefe final são três clones femininos, cada um executando um ataque diferente. Combinados, esses ataques são letais. Cuidado quando os clones forem para o centro da tela. Vá com muita calma, procure se



concentrar em um de cada vez. Descarregue tudo que puder e lembre-se: a vida na Terra depende só de você. Pronto!!! Agora relaxe e chame os amigos para curtir este emocionante final. Mas se você achou que este final não te agradou, não se preocupe pois alguns cérebros cibernéticos afirman que este jogo tem mais finais diferentes.



TIPS

O grande macete do game são as telas nas quais você tem que tomar decisões (Fantasma aparecerá com um ponto de interrogação acima da cabeça). Isto significa que deverá ficar esperto e frequentemente se questionar:
A quem você entregará a pantera?
Em quem você deve acreditar e fornecer as informações?
Quem são os personagens, e a trama que os envolvem?
Se seguir estes concelhos o seu jogo será fluido (menor quantidade de inimigos) e mais rápidamente chegará ao final!!!



MEGA DRIVE

SCOOBY-DOO MYSTERY



Este jogo é garantia de divertimento e boas risadas. Se você gosta de jogos de RPG, então acertou na mosca. É demais! Tudo foi feito bem no estilo The Monkey Island ou Day of Tentacles, quer dizer, é o mesmo esquema de comandos e tipo de imagem. A cor e os personagens são superfiéis ao desenho. Nisso o pessoal acertou. Mas quanto à música... haja ouvido, já que ela é igual durante o jogo inteiro. As animações estão ótimas, levando em conta que é um console de 16 bits. O segredo é ter uma visão de águia. Em outras palavras, você tem que prestar muita atenção nos cenários. Os detalhes são superimportantes para terminar este game. E claro, um poquinho de massa cinzenta também ajuda. Você terá que desvendar dois grandes mistérios sem a ajuda da turma, jogando como o Salsicha e sendo auxiliado pelo Scooby. O cachorrão passa o jogo inteiro dando pistas do que fazer. No primeiro mistério, você irá ajudar a salvar um hotel que está sendo aterrorizado por um espírito de um índio estranho. No segundo episódio, vai dar um rolê num parque de diversões que está falindo por causa de um palhaço doidão. Boa sorte.

GRÁFICOS 8,0

SOM 6,5

DESAFIO 8,0

MÉDIA 7,0







Blake's Hotel-No Hallway (hall) o segredo está na sequência de portas que o Scooby indica, faça-a e a porta do fundo irá se abrir, se você quiser ir até a cozinha use o elevador.No quarto do Jardineiro, faça a festa, pegue o livro perdido, a mola da cama, o antiácido que está na gaveta e o cheirinho em forma de árvore de Natal. Não pegue a planta (urtiga) pois você ainda não tem a luva. No Café pegue a pilha que está dentro do rádio e o abridor de latas no armário. Tome o anti-ácido para o cozinheiro sair da cozinha, aproveite a oportunidade para pegar a chave.



Fora do Hotel você encontra o almoxarifado que está trancado, use a chave e abra-o lá tem uma luva, um pé-de-cabra e um borrifador de veneno. Pegue a própria pá do boneco de neve e destrua-o, encontrando assim, um sino congelado; aproveite e retire a neve de cima das portas, use o pé-de-cabra e você terá acesso aos porões. Ultilize as molas pra pegar uma lâmpada do enfeite de natal logo na entrada do hotel. Repare que tem um urso próximo a um totem indigena.Tome cuidado Salsicha!!!

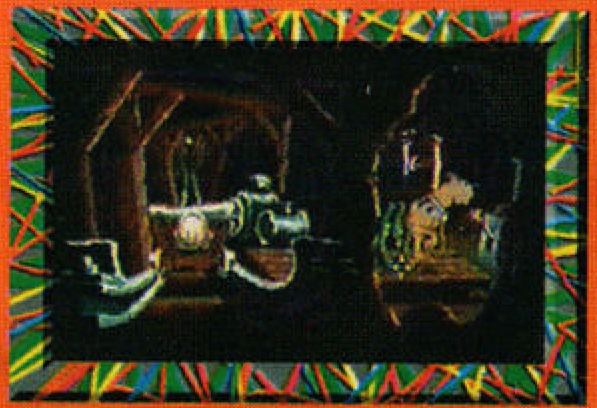


Na cozinha você encontrará uma chapinha de lata (atrás da geladeira), uma panela, uma lata de chili, um colar, uns cupins (atrás da grade de ventilação) e uma nota (na porta da geladeira).Coloque o sino pra degelar no forno de microondas, abra a lata de chili com o abridor. Movendo o saco de farinha olhe através dos buracos e note que um papel foi jogado na lareira. Se você já tiver a chave de fenda aproveite para retirar a grade de ventilação e pegua os cupins com a lata de chili! Não esqueça de encher a panela com água da pia.





No looby do hotel, apague a lareira com a panela de água e pegue a notinha. Use o sininho para chamar o atendente e entregue o colar ao carinha, este lhe falará de sua boneca perdida. No Office (escritório Tio Blake), pegue a tesoura de dentro da gaveta e o aquecedor.Novamente fora do hotel entre no porão e pegue a chave de fenda (se você já não a pegou) e a extensão de dentro do armário. A proveite e use a notinha com as garrafas pra abrir a passagem secreta até as minas.


Saia fora e ligue a extensão no aquecedor na tomada, beleza você acordou o urso ... urtiga no bicho.No rio pesque várias vezes até conseguir a boneca e pegue a corda usando a tesoura para corta-la. Entregue a boneca ao feioso e ganhe um cálice sagrado. Siga agora até as minas, recupere as rodas e conserte o carrinho,use-o. Depois pra voltar você precisa ligar o motor colocando a mangueira no lugar! Para passar pelo esgoto use o cheirinho (árvore de natal).





Fase Final:

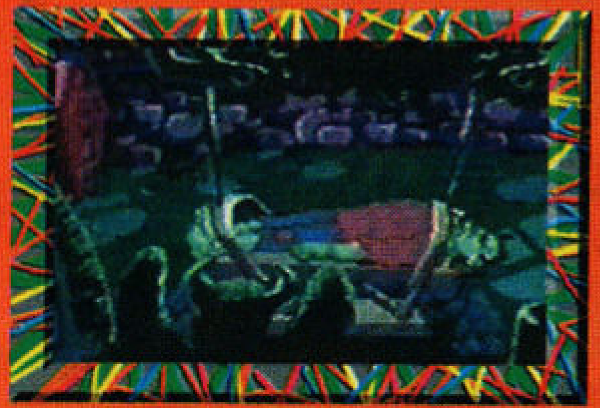
Chegando ao labirinto pegue a chapinha, junte a pilha e a lâmpada e surpresa... uma lanterna e boa sorte.No The Tomb (tumba) use o borrifador para matar as plantas assassinas e entre. Neste dungeon use a corda na corrente, pra descer no poço e encontrar o tio Blake... cupim nele! Beleza, volte a tumba dê o livro ao tio, coloque o cálice na estátua e diga as palavras mágicas.Pegue o medalhão de dentro da tumba, volte ao porão e pendure-o no gancho. **THE END**, mano!





Ha Ha Carnival- No Boardwalk (cais), pegue o ticket na Madame Zelda e o puxa-puxa. Repare que há uma torneira logo ao lado, você vai precisar dela mais tarde. Na entrada da Fun House (Casa Maluca) abra a lata de lixo e pegue a caixa de bandagens (evidências). Na Boathouse (casa dos barcos) pegue o barquinho e a garrafa, leia o bilhete, você irá descobrir que alguem está preso na Fun House. Vá até o jogo do martelo, entregue o ticket e tente, se não conseguir é por causa do imã, então tente puxar o mastro e veja o que acontece.





Vá Fun House .Na casa dos espelhos use o reflexo do próprio palhaço pra detoná-lo . Ele deixa cair algo pegue . . . é um o fusível!!! No carrinho de batidas use o puxa-puxa como correia no motor unindo as duas rodas. Acione o motor usando a alavanca. Legal,agora entre no carrinho (acione o botão B para acelerar), dirija com vontade e bata no carrinho do palhaço, ganhando esta batalha não deixe de pegar o dardo que esta espetado no toco de madeira logo na saída. Siga até a Haunted House (casa mau-assombrada) chegando lá, abra o caixão e depois puxe as bandagens. Pronto, você libertou o dono do parque.





Para pegar o imã vá até o Backlot (fundos) e use os balões no Scooby, a fim de pegar o imã que está preso na roda gigante aproveite e use o bungee jump pra pegar o balde; encha-o de água na torneira que está no Back lot. Vá até o Sino de mergulho(Back Lot) , lá pegue o polvinho com o balde e as moedas com o imã. Importante: use uma moeda na Zelda e pegue a sua cabeça! Surpresa! (você vai precisar dela mais tarde para enganar o vendedor de ingressos da montanha russa).





Se lembra daquele fusível? Ponha o mesmo no barquinho. Corra até The Pond (lago) solte o barquinho e liberte a turma. Agora você terá acesso ao Dressing Room (vestiário). Lá encontrará um baú, abra-o, pegue a ferramenta. Recolha a ficha de emprego que está sobre a mesa. Volte a Haunted House, retire os parafusos e as botas do Frank. Beleza, dirija-se até o Office (sala do dono) e carimbe a ficha de emprego com o caribo(canto da mesa), retorne ao vestiário e a pregue no quadro de avisos que está ao lado da porta.



Na Game Tent (casa de jogos) use a moeda no Crane Game e ganhe a pistola d'água, saia e entregue-a ao garotinho, este lhe dará os tickets pro jogo dos dardos; ganhando você recebe um ursinho de pelúcia. Depois disso, convide o garoto pra andar na montanha russa, dirija-se a cabine de ingressos. O cobrador barrará o moleque por falta de altura. Entregue-lhe as botas do Frank ao menino, agora ele ficará alto o suficiente de os ingressos e siga em frente. Na montanha russa breque o carrinho e use os parafusos no trilho . Na segunda parada pegue o pincel que está na casinha.





Fase Final:

Recolha a placa que está indicando uma lanchonete (tela principal). Use o pincel no balde com tinta (polvinho no balde) e escreva na placa um comunicado de que o parque precisa de palhaços. Siga até o Backlot, entregue o ursinho de pelúcia a ursa em seguida pegue a bola. Coloque a placa do lado da jaula do leão. O desgraçado do palhaço maldco aparecerá em seguida, ficando ao lado do do felino. Rapidamente estoure a bola com o dardo e aprecie mais este **THE END**. Super tranqüilo!!!

SUPER NES

THE MASK

COOL!

GRÁFICOS
7.5
SOM
7.G
DESAFIO
8,G
MÉDIA
7.5

O Máskara é um herói muito louco que surgiu primeiro nas histórias em quadrinhos e depois foi para o cinema. Só que no filme, o personagem é bem menos violento que nas HQs. Nas telonas, o personagem foi interpretado pelo ator Jim Carrey, que também foi o Débi em *Débi & Lóide*. O filme se chama *O Máskara* e é todo cheio de efeitos especiais inacreditáveis que permitem ao herói se transformar no que quiser. Ele pode virar um martelo, um despertador ou mesmo tirar um monte de armas do bolso. Todo esse poder vem de uma máscara mágica que Stanley Ipikiss encontrou sem querer. Aí, ele que era um pacato bancário, se transforma no Máskara, uma criatura com superpoderes. O filme foi um sucesso tão grande que já até ganhou uma versão em desenho animado, CD-ROM. Além disso, já se fala em fazer *O Máskara II* para o cinema. No game, os gráficos são ótimos e as cores vibrantes casam com o personagem. Lembra ora o cartoon, ora o filme. Detalhes no cenário provam que tiveram um certa preocupação em ambientar o jogador no universo. Você se sente o próprio Máskara! O som é bem feito, prende a atenção do jogador na ação. A música é alegre e as vezes cômica. Enfim, o Máskara é perfeito para quem quer se divertir soltando boas gargalhadas.



Fase 1

Nesta fase, o Máskara está no prédio onde mora. Fique esperto com o brilhozinho que indica passagem (saída de ar, calefação, tubulação ou porta).



Quando encontrar uma janela, dê um supersoco. O chefe dessa fase - você não vai acreditar - é uma vovózinha com um trabuco invocado. Para detonar a velha, utilize o tufão e vá para cima dela. Desça porrada sem parar em zigue-zague.



Fase 2

Desta vez, o Máskara está aprontando em uma construção. Utilize os patamares como apoio toda vez que precisar subir. Há um sub-chefe super fácil de destruir: é um carrinho ridículo. Atire no



motorzinho, tomando cuidado para que as rajadas de fogo que saem do escapamento não te acertem. Já o chefe é uma figura estranha que usa um roupa de mergulhador. ultilize o martelo para acabar com a raça dele .



Fase 3

Esta fase não tem mistério. Fique pulando de um lado para o outro até seu poder renovar "30". Aí, solte a buzina no gorducho!!!



Fase 4

Armaram uma cilada para o Máskara. Agora ele tem que provar sua inocência e desmascarar quem realmente roubou o banco. Esta é a fase que exige mais habilidade. Fique esperto com as armadilhas do parque. Para eliminar o chefe, espere ele atirar e acerte-o por trás.Se você usar o revólver, a probabilidade de exito será maior.



Fase 5

O chefe desta fase é fácil. Tome cuidado com o seu ataque. Pule de um lado para o outro sempre que o monstro mandar a corrente.
Quando seu poder carregar até uns"30" (indicação no canto inferior da tela), buzine nele!!!



Fase 6

Esta fase não tem chefe, porém exige muita paciência. Faça o seguinte caminho para sair do labirinto:



Desça sempre pela esquerda até não poder mais. Depois para direita, subindo tudo novamente. Eis a saída.

Fase 7

O último chefe têm uma máscara parecida com a sua. Foi ele que roubou o banco!!! Pule de corneteiro para corneteiro, pois as notas dão poder de vida. Buzine até ficar surdo.



Não fique muito tempo sem buzinar. Tenha paciência, pois demora mesmo até Greene ser vencido.
Agora, um show de dança como prêmio.



Saca só o mapa da cidade: ele mostra todas as sete fases para concluir este game maluco.
Repare que as ações do game ocorrem em lugares citados no filme: o parque, o armazém, a pensão, inclusive o prédio do comfronto final!!! É perfeito!!!



Curta esta super cena final e se imagine usando esta máscara esperta!!!



O segredo do game está em dominar todos os movimentos do Máskara, afinal de contas, trata-se de um game de alta velocidade. Treine bastante os golpes da tip abaixo. Capriche principalmente no poder da corneta e você estará pronto para encarar essa aventura maluca.

Comandos:

Y - soco X - martelo
B - pulo A - furacão

Tips

aperte L- Mask anda nas pontas dos pés
aperte R- Mask corre
aperte L+R- Mask "The Flash"

Outros movimentos

Use sempre os poderes. Acumule Power (contador numérico no canto inferior esquerdo)
+X - buzina
+A - revolverzão



SUPER NES

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS



Como este game é baseado no filme, não contamos com a presença da maligna Rita Repulsa, a principal inimiga dos Power Rangers no seriado da TV. Quem toma o lugar desta bandida dos infernos é nada mais nada menos que o vilão do filme, Ivan Goze. Nesta versão, você joga com os robôs do universo dos Rangers, como o Megazord ou o Dragonzord, por exemplo. Se vocês é daqueles que curte o lado negro, terá o prazer de jogar com os inimigos. Pode escolher Goldar, Lord Zedd, etc... Só depende do tamanho da sua maldade. O game é bem divertido e muito fácil de jogar. As sequências de golpes não são do tipo "quebrar o dedo" e o visual do jogo é bem legal, ou seja, você não vai se encher dele tão rápido. O grande segredo do game está em usar os golpes quando a barra de poder estiver cheia. Quando você conseguir dar três golpes seguidos com o poder cheio, seu marcador de poder ficará com outra cor, ou seja SUPER. Aí, seus golpes estarão pra lá de animais! É um prato cheio pra quem gosta de jogos de luta.

GRÁFICOS	8.6
SOM	7.6
DESAFIO	7.6
MÉDIA	7.5





Logo de inicio dá pra perceber a fidelidade à série. O game destrói logo na apresentação! As animações



dos robôs se transformando são de tirar o fôlego. Confira agora todos os detalhes deste hipergame!



Dá prá acompanhar a montagem dos megazords, com direito a efeitos especiais e tudo. Piração!



Estão todos no fighting mode: rôbôs, monstros, feras, enfim, os amigos e inimigos dos Rangers. Divirta-se!!!



Escolha: Thunder Megazord, que possui a sequência de espadas mais potente, ou Tiger Megazord, que destrói o oponente com um supermurro?

SUPER PODERES

↓ ↘ → + chute

↓ ↘ → + soco

↓ ↙ ← + chute ou soco

← → ← → + soco

↑ ↓ + chute ou soco

→ → + soco

→ ↓ ↘ + soco

Obs: estes poderes são válidos para todos os lutadores



Se liga na sequência de espadadas do Thunder Megazord. É seu golpe mais devastador. Confira o estrago! Quando a barra de poder estiver cheia, faça ↓ ↘ → + chute.



Olha só o chicote do Tiger Megazord destruindo o inimigo dos Rangers. Para executar esse golpe bacana, empurre o oponente e aperte o botão de soco forte.



Se houvesse Oscar de melhor apresentação, esse game levaria sem dúvida. Tente procurar algum pedacinho do inimigo!!! Já era...



O Shogun Megazorde é o maior rôbô do jogo. O segredo, por incrível que pareça, é ir no mano a mano. A distância é fatal, veja você mesmo.



O mesmo vale para o Silver Means. Vacilou dando espaço, você passa aperto. Olha só o tamanho do poder do cara!!!



Procure variar os golpes acertando o hipersoco quando o oponente estiver pulando. Não tem defesa pra ninguém. Execute → ↘ ↓ + soco.



O Godan tem uma magia alucinante e poderosa. Para evitá-la, nunca deixe ele encher a barra de poder três vêzes concecutivas. Ou você não vai ter muita chance.



Hora da verdade! Ivan Ooze em carne e osso! Defenda-se abaixado nas primeiras investidas do alien. Depois, saia no intervalo das magias. Detone várias voadoras quando for possível.



Ivan Ooze Vs Ivan Ooze?!
Que debulho. É magia pra valer. Confira o Tip e seja o melhor da sua turma.



Após debulhar os dedos em árduas e prolongadas batalhas, saiba que só agora você é um verdadeiro Ranger... Escolha o seu uniforme!!!

TIP

Na tela "PLAYER SELECT", aperte X + Y + START ao mesmo tempo e... surpresa! Ivan Ooze pra você poder jogar.



Kamen Rider

SEGA CD

Kamen Rider é um dos heróis mais importantes do Japão. Talvez sua popularidade só seja menor que a da família Ultra. O herói surgiu no início da década de 70. Ele é um ciborgue orgânico com força e agilidade proporcionais às de um gafanhoto. Para lutar contra os monstros alienígenas que invadem a Terra, o herói usa um verdadeiro arsenal. O RX, por exemplo, tem o supercarro Raidron e uma moto muito veloz chamada Acrobater. Existe uma verdadeira linhagem desse herói, com os primeiros personagens se encontrando várias vezes ao longo das séries. Desde seu aparecimento até hoje, mais de dez Riders existiram. Atualmente, está sendo exibido no Brasil a série do *Kamen Rider RX* (Manchete, segundas e quartas, às 9h15 e às 17h30). A série terminou em 1989. O RX encerrou uma fase na vida do herói. A partir dele, o personagem só pode ser visto em longa-metragens. Este game interativo e sequencial tem um grande potencial gráfico. À medida que você aperta o comando certo na hora certa, o jogo prossegue normalmente. É relativamente fácil de jogar, mas depende muito da habilidade do jogador. Acompanhe a sequência de ponta a ponta, que só a HERÓI GAMES traz para você.

ARRRHH!

GRÁFICOS 7,5

SOM 7,0

DESAFIO 8,0

MÉDIA 7,5





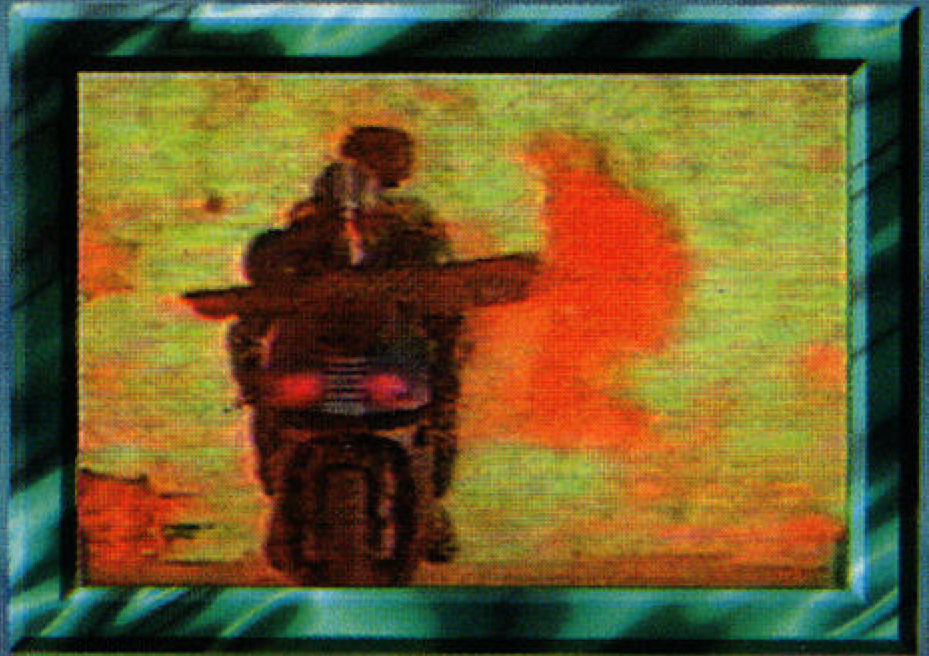
Aí está nosso herói pronto para a batalha. Atenção no controle, olho na tela e revista na mão. Siga as instruções que aparecerem na tela e cuidado: você tem cerca de um segundo para executá-la.



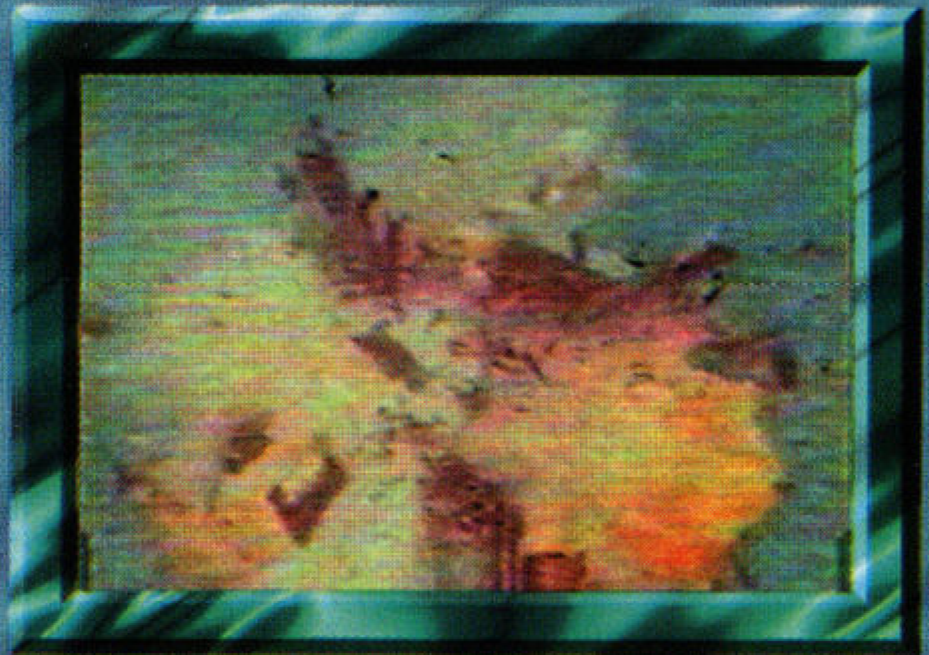
Nessa parte do game, o garotinho tenta ajudar o nosso herói, e passa maus momentos. Kamen Rider se recupera e parte para cima do monstro em uma luta emocionante. Mais sequência!!!



Veja bem de pertinho o grande inimigo do game. Nesse momento, ele está forte como nunca. Não vacile nos comandos, pois essa é a parte de sequência mais complicada. Boa sorte!!!



Detonado o monstro, é hora de montar na supermoto e pisar fundo, pois a torre está prestes a destruir! Nesta parte do game, aprecie este show de imagens. É tudo bem realista. Superemocionante!



Kamen Rider sai a tempo e assiste a explosão da torre, última parte da fábrica. Agora é só curtir a reprise, que pode ser assistida desde o começo sem as sequências na tela. Demais!!!

Hiper Tip
Sequência do jogo

→ → → ↓ ← ↑ ← → ↑ → ← botão rápido → → → B botão rápido ↑ B → ← C A ↑ B botão rápido B C C / A A A A C / botão rápido / botão rápido / botão rápido B C B B B C C → C botão rápido ↓ ↑ B B C A B C C C A B A → C ↑ B ← ↑ ↓ ← → botão

SATURN

Golden Axe the Duel

LOOK OUT!

Era uma vez um game conhecido nas terras perdidas como *Golden Axe.* Desde o seu surgimento, foi um dos melhores no seu estilo. Contam os velhos sábios que o seu último título era o não menos conhecido *Golden Axe III,* do Mega Drive. Na época, houve problemas devido a cenas de morte e o jogo caiu no esquecimento. Hoje, graças ao surgimento de jogos tipo "banco de sangue" (como *Mortal Kombat*), ele está de volta. Para a nossa felicidade, temos uma versão novinha em folha desta saga. O game foi mudado para o esquema de duelos entre os jogadores ou contra a máquina, obtendo um ótimo resultado. Você pode escolher entre dez jogadores, incluindo o filho de Ax Battler, Kain Blade, e a filha de Tyris Flare, Milan Flare. Se preferir, use o personagem clássico do game, o anão Gillius Thunderhead, um dos mais fortes. Os outros não ficam muito atrás, cada um com um estilo, poder e armas. Comparando o game com outros do mesmo estilo, este fica um pouco atrás. Quando os golpes principais são acionados, a ação cai sensivelmente. Os gráficos são ótimos, ricos em detalhes e cores. Os efeitos especiais estão de matar, graças ao ST-V (uma peça que fica dentro de seu Saturn). Preste atenção no áudio, já que o Saturn tem 32 canais de som.



GRÁFICOS 8,5

SOM 8,5

DESAFIO 7,5

MÉDIA 8,6



Milan Flare

A bela Milan Flare é uma guerreira de tirar o fôlego. Muito ágil, Milan produz um fatalite nada gracioso: simplesmente um debulho! O golpe é um tornado devastador que deixa o oponente tonto, drenando sua energia. Herdou da mãe a beleza e a força, e dos deuses, a fúria.



Kain Blade

É um guerreiro destruidor ao estilo de Conan, o Bárbaro. Como o cimério, Kain utiliza uma espada gigantesca para retalhar e destruir seus inimigos. Quando usa seu golpe fulminante, que consiste em cuspir labaredas pela espada, fica parecendo um vulcão em erupção.



Gillius

Este anão possui um machado enorme, maior ainda que ele. Agora, grande mesmo é o estrago que o pequenino faz, combinando sua arma com uma sequência quase mortal de chutes poderosíssimos. O especial é aburdo: olha só a quantidade de magia que rola na avalanche de pedras. O baixote não é bolinho!!!



Keel

Keel é um elfo negro caótico que vem das regiões geladas do planeta. Utiliza duas adagas mágicas especiais para perfurar quem se meter a besta com ele. Quando invoca o espírito gigante do gelo, milhares de adagas são lançadas pelo seu bafo congelante, fuzilando assim qualquer inimigo.



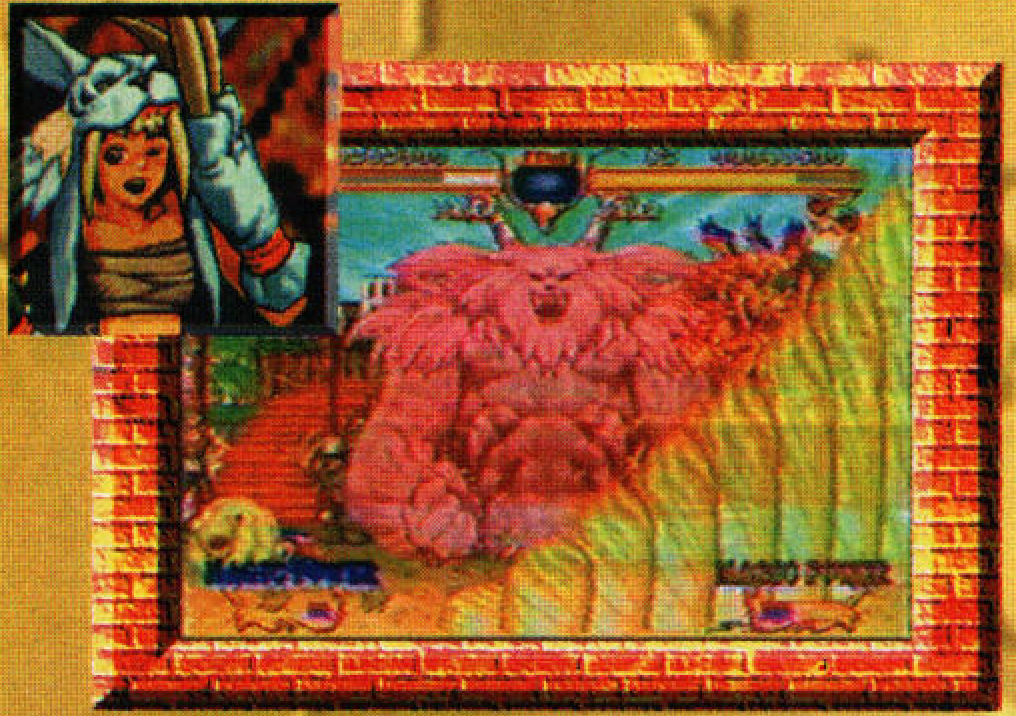


Zoma

É um mago necromântico cheio de movimentos traiçoeiros e truques sujos, como transformar inimigos em sapos fedidos. O seu golpe fatal é sem duvida o de visual mais requintado do jogo. Ele absorve energia dos espíritos presentes e a arremessa violentamente contra o oponente.

Doc

Doc é um guerreiro ninja possuidor de uma poderosa katana. Protegido por uma armadura toda especial, conta não só com a ajuda de sua poderosa espada, como ainda tem a manha de convocar magias do além. Seu fatalite tem o maior visual do game! Sente só o visual!





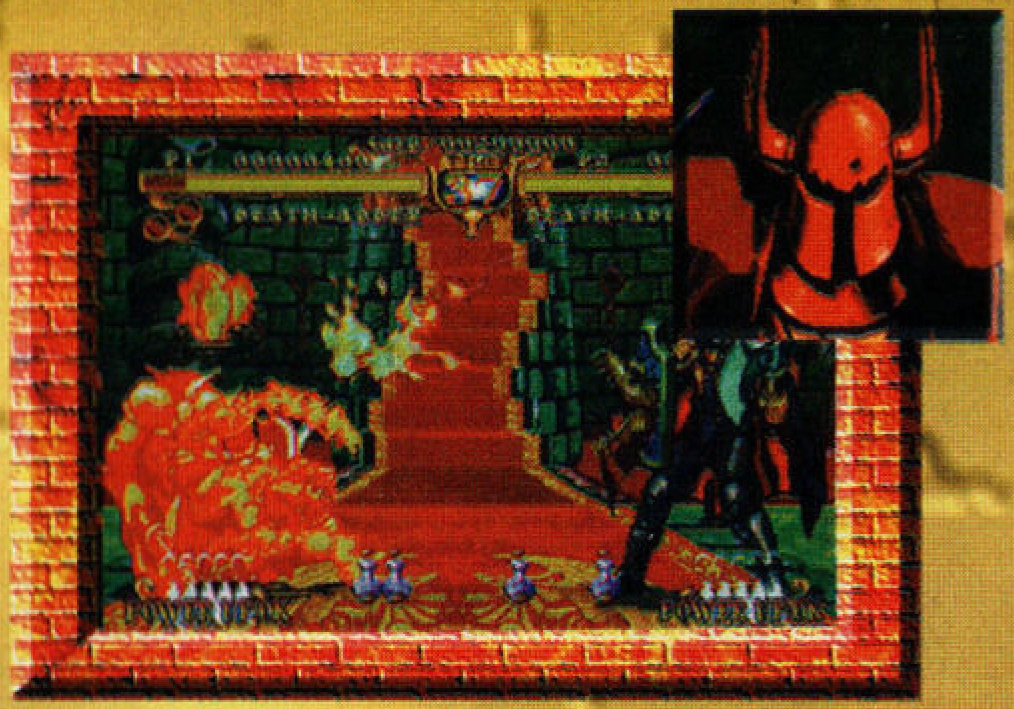
Jamm

Com garras estilo Wolverine, Jamm é uma criança guerreira. Sua pouca idade não significa pouca violência. A garota controla espíritos de vários animais da floresta. Invocando seu poderoso especial, o fantasma de uma fera gigantesca toma conta da tela e consome em chamas quem estiver se aventurando por ali.

Green

Esta monstruosa criatura, provavelmente originária de terrenos pântanosos, possui uma força fora do comum. Quando está irritado, Green enrola o inimigo em um casulo de cipó e o joga pra cima várias vezes. Para finalizar a maldade, espeta o coitado em seus ganchos. O cara é violento!!!





Panchos

É um grotesco gladiador que domina a arte bélica de explodir pessoas. Usa recursos ilícitos para conquistar a vitória a qualquer preço. Aproveitando-se de sua força e tamanho, Panchos dá uma joelhada à la Joe Higashi, cheio de explosões pirotécnicas. Buuumm!!!

Death Adder

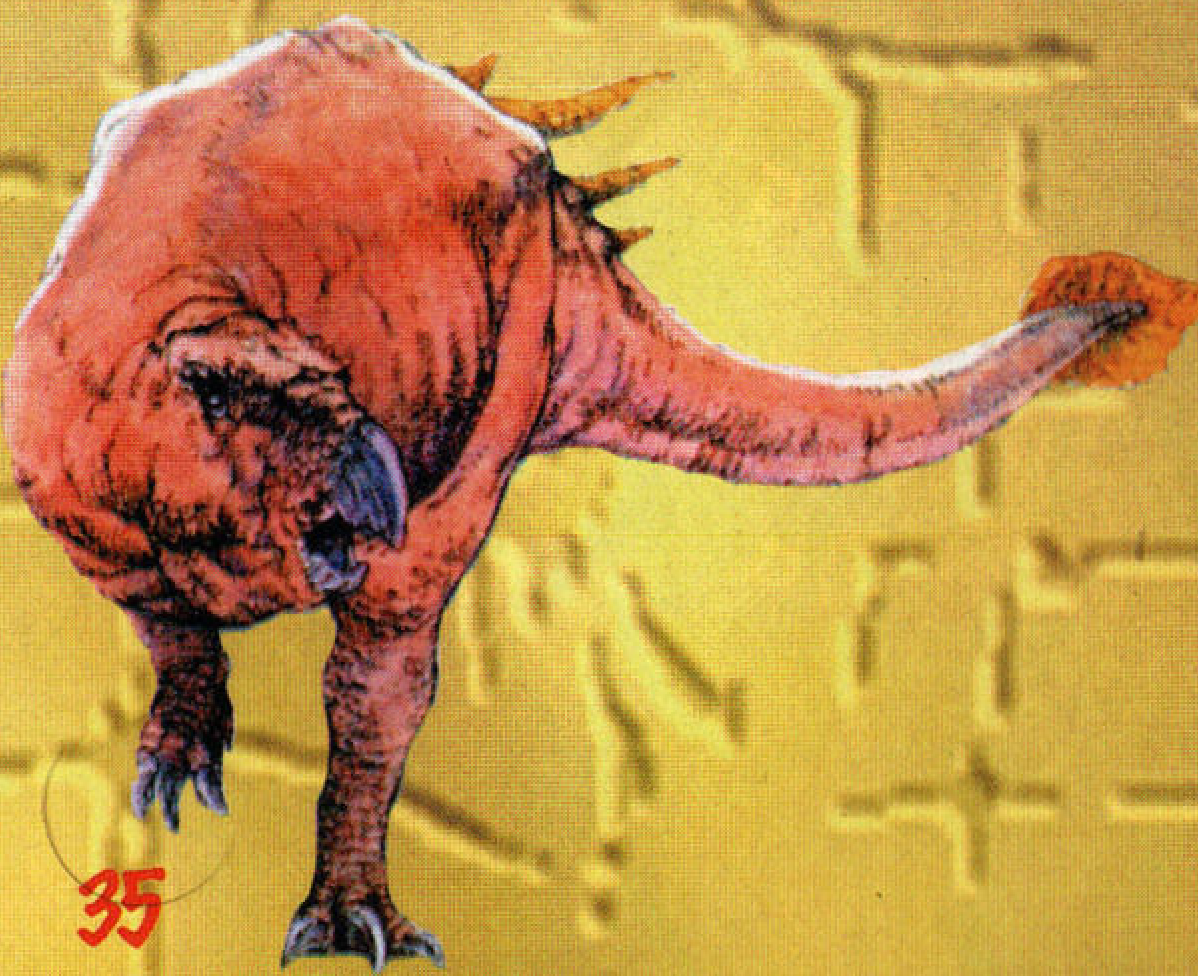
É o legendário guerreiro do caos que convocou um exército de criaturas para espalhar a discórdia no mundo. Seu escudo tem uma cabeça de dragão que solta rajadas de fogo. Adder ficará vulneravel se você conceguir destruir este escudo, pois perderá o poder do dragão.





Final

Você enfrentará Golden Axe.Aos perdedores a desonra, a miséria e o esquecimento. Ao vencedor o legendário machado de Golden Axe. Eis aí, repousando sobre seu leito de pedra, o motivo de tanto sangue, suor e lágrimas.



NEOGEO

The King of Fighters 95

A versão 95 de **King of Fighter** está venenosa! Tambem não é pra menos: a versão 94 conquistou o titulo de melhor jogo de Arcade do ano. As mudanças não são muitas, mas vale frizar uma melhoradinha nos gráficos. Os cenários estão mais conpensados, com animações detonantes. Mas o melhor mesmo é você poder formar e jogar com times. São 24 lutadores para serem combinados!!!



O time americano abriu espaço para Billy Cane (Fatal Fury), Eiji Kaskagi (Art of Fighting 2) e Lon Yagami, arqui-inimigo de Kyo Kusanagi. A versão 95 traz novos golpes para a maioria dos lutadores e a possibilidade de esquiva seguida de ataque.

Alguns avisos aos Lutadores compulsivos:

-No modulo "história", você só assistirá a finais especificos com times não editados.

-A jogabilidade está animal, e os especiais entram fácil, produzindo sequências animalescas.

-Deixe sempre a barra de power (canto inferior da tela) no "maximun".Isso deixa os golpes 50% mais devastadores.

Agora você está preparado! Divirta-se com 250 megas de pura porrada!



GRÁFICOS 8,5

SOM 8,0

DESAFIO 8,0

MÉDIA 8,0



Andy Bogard

Super Sonic Swirc:

↓ 2seg ↘ → BD



Athena Asamiya

Cristal Shoot:

← → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + BC



Benimaru Nicaido

Heaven Bast Flash:

↓ ↘ → ↓ ↘ + C



Billy Cane

Flaming Hurricane:

↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + AC



chan Koehan

Wild Ball Atack:

↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C



Chin Genzai

Thunder Blast:

↓ ↘ → ↓ ↘ + C



Choi Bounge

Tornado Ripper:

← 2seg ↓ ↑ + BC



Clark

Ultra A. B. Breaker:(perto)

2x(→ ↘ ↓ ↙ ←) + C



Eiji Kisaragi

Mantis Punch:

← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ + B



Goro Daimon

Heaven to Hell Drop: (perto)

2x(→ ↘ ↓ ↙ ←) + C



Iori Yagami

Maiden Masher:

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + C



Jeidern

Final Blinger:

← 2seg ↓ ↑ + BC



Joe Higashi

Screw Upper:

→ ← ↙ ↓ ↘ + BC



Kim Kap Hwan

Phoenix Flattener:

↓ ↙ ← ↙ → + BD



King

Ilusion Dance:

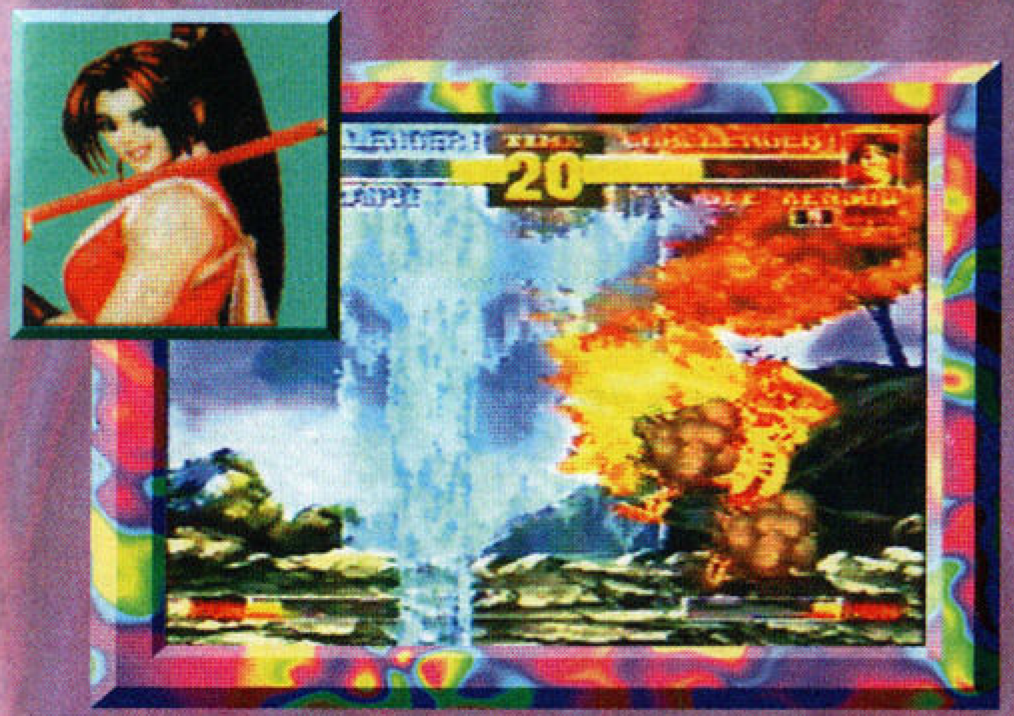
← → ↘ ↓ ↙ ← + BD



Kyo Kusanagi

Serpent Wave:

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + C



Mai Shiranui

Super Deadly Ninja Bees:

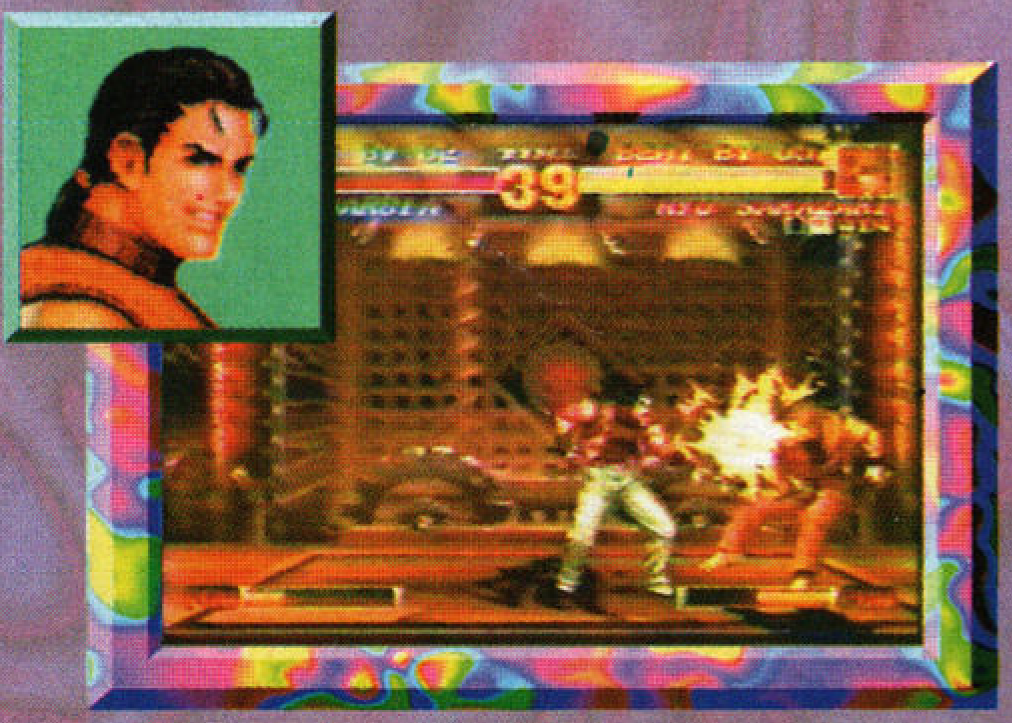
→ ↙ → BC



Ralf

Super Vulcan Punch:

↙ 2seg ← → + C



Robert Galcia

Ryuko Ranbu:

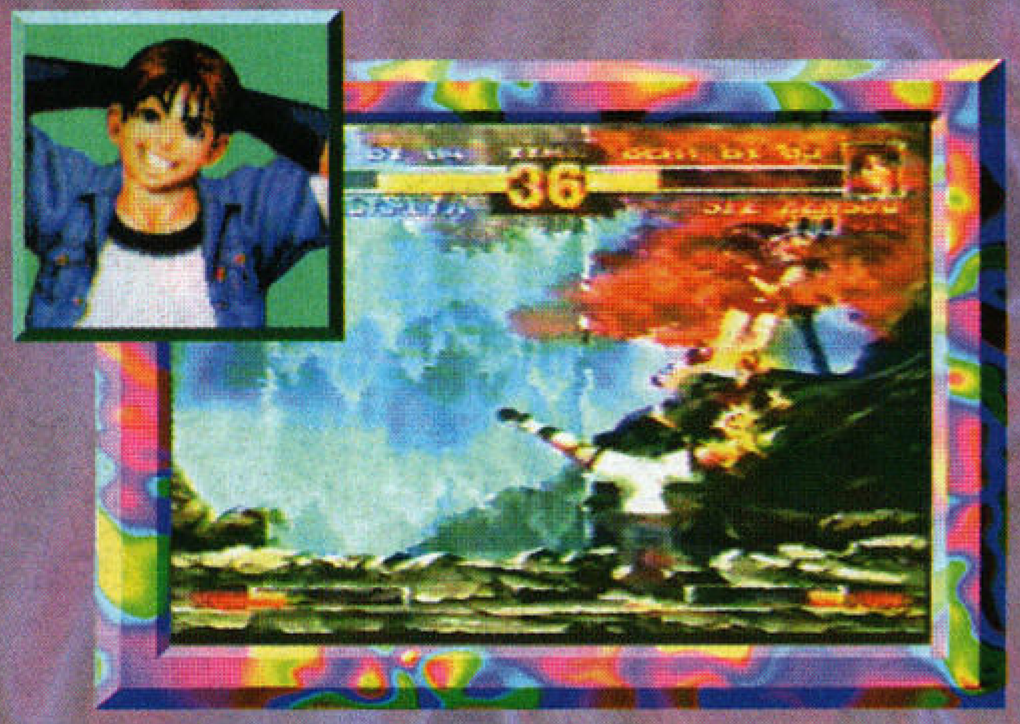
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C



Ryo Sakazaki

Ryuko Ranbu:

↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C



Shii Kensu

Dragon God Dubbling:

↓ ↘ → ← → + D



Takuma Sakazaki

Ryuko Ranbu:

↓ ↘ → ← → + AC



Terry Bogard

Power Geyser:

↓ ↙ ← ↙ → + BC



Yuri Sakazaki

Flying Phoenix Kick:

→ ← → ↙ ↓ ↘ ← + BC

Virtua Fighter 2

Aqui você encontra todas as dicas para detonar o jogo Virtua Fighter 2 versão arcade!!!

Soco-S
Chute-C
Bloqueio-BL



Akira

Hachimon-Kaida: 2 x S
Jouho-Chochu: → S
Migi-Tankyaku: → → C
Renkan-Tai: → → 2 x C
Rimon-Chochu: → → S
Moko-Kohazan: (carregar) ↓ → + S
Teuzan-Ko: ← → → C + S
Doppo-Chositu: (carregar) C + BL 2 seg
Soka-Ho: ↘ + S
Toshin-Sotai: (perto) S + BL
Shini-Ha: (perto) ↙ → S
Yochi-Senrin: (perto) ↙ → S + C



JAcky

Spinning Back Knuckle: ← S
Spinning Arm Kick: ← S C
Rising Elbow: → S
Slant Back Knuckle: ↙ S
Knee Kick: → C
Dash Hammer Kick: → → C
Spinning Kick: C + BL
Leg Slicer: ↓ C + BL
Somersault Kick: ↖ C
Northen Light Bomb: (perto) S + BL



Jeffry

Toe Kick: ↓ C
Knee Atack: → C
Back Flip: (perto) S + BL
Back Breaker: (atrás) S + BL
Power Slam: (perto) → S
Body Lift: (perto) ← S + BL
Splach Mountain: ↘ ↘ S + C
After Toe Kick: ↓ ↘ → S + C + BL
Iron Claw: (mesmo lugar) ↘ S + C + BL
Power Bomb: ↘ S + C + BL
Machine Gun Knee: ↓ → S
Dash Elbow: → → S



Kaje

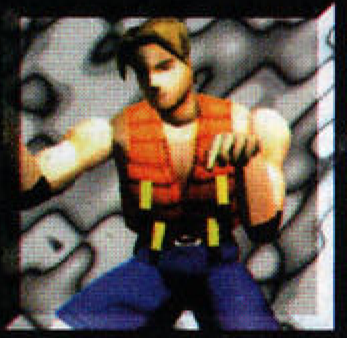
Fushin Hizageri: (carregar) ↓ → C
Ryuei Kyaku: → → C
Senpu Keri: ↖ C
Suicha-Geri: ↖ C + BL
Kaiten- Kyaku: ← ↙ ↓ ↘ → C
Koten jisuri-Kyaku: → ↘ ↓ ↙ ← C
Kairyu Hishokyaku: → → S + C + BL
Taito: (perto) S + BL
Haura Kasumi: (no chão) S + BL
Koenradu: (perto) ↓ S
Katana Kasumi: (perto) S + C + BL
Kage Kasumi: (perto) ← → S



Lau

Renkan-Tansin-Soukyaku: 3 x S ↓ C
Renkan-Haiten-Ryaku: 3 x S ↖ C
Rensho-Senpu-Tai: ↘ 2 x S C
Shajou-Sho: (carreguar) ↘ S
Renkan-Tensin: ↘ 3 x S C
Renkan-Senpuga: S (segure) C + BL
Renkan-Ensenshu: S (segure) ↓ C + BL
Rensho-Tensin-Soukyaku: ↘ 3x S ↓ C
Rensho-Senpuga: ↘ S (segure) C + S
Chu-Geki: → S
Kensha Touraku: (perto) S + BL

TIPS



Lion

Sen Incho: ↘ S
Rakugeki Sho: ↘ 2 x S
Banchu: → S
Gyuchu Sensho: ↑ S
Toho Soshu: S + BL
Soji Senpu: → S + BL

Kosho Teishitu: → C
Zen Sotai: ↓ 2 x C
Ko Sotai: ↓ C + BL
Senkyu Tai: ↓ ↓ C
Hato Shu Shutai: (perto) S + BL
Renko Shuhaishu: (atrás) S + BL



Pae

Haiten Kyaku: ↖ C
Recken-Ensenshu: S (segure) ↓ C + BL
Senpu-Ga: C + BL
Ensenshu: ↓ C + BL
Raiin Shoda: (carregar) ↓ ↘ S
Renken-Sepulga: S (segure) C + BL

Tensin Soto: (perto) S + BL
Senpu Enjin: (perto) ← → S
Tenchi Toraku: (perto) ← ↓ S
Toushin Insho: (perto) → → S + C
Renkan-Tensin-Kyaku: 3 x S C
Renken-Tensin-Kyaku: 3 x S ↖ C



Sarah

Knee Thrust: → C
Rising Elbow: → S
Double Step Knee: → C ↘ C
Illusion Kick: (carregar) ↘ 2 x C
Mirage Kick: (carregar) ↘ 3 x C
Rising Knee: (carregar) ↓ → C

Dashing Knee: → → C
Leg Slicer: (carregar) ↓ C + BL
Somersault Kick: ↖ C
Front Suplex: (perto) S + BL
Back Drop: (de costas) S + BL
Choke Throw: → → S



Shun

Saishu-Rankangeki: 3 x S
Gyouin Haishu: ↘ S
Ouso-Geki: ← S
Rensai Gakuchu: → S
Gyoshin Totai: ← C
Chubu Soutenkyaku: → → C

Tensin Souchushou: S + C
Tanchi Chogeki: C + BL
Senpu Sotai: (carregar) ↓ C + BL
Zaban Tetsu: ↓ ↓
Saikei Kyaku: ↓ ↓ C
Suiho Tensinchu: (perto) S + BL



Wolf

Jab Straight: 2 x S
3 Punch Combo: 3 x S
Sonic Uppercut: ↘ S
Vertical Uppercut: (carregar) ↘ S
Knee Blast: → C
Axe Rallyart: → → S

Shoulder Attack: ← → S
Brain Burster: (perto) S + BL
German Suplex: (chute no ar) S + BL
Body Slam: (perto) → S
Giant Swing: ← ↙ ↓ ↘ → S
Double Arm: (mesmo lugar) S + C + BL



Dural

Ela é a chefe que aparece no final do game. É uma ciborg de aparência cinza brilhante que foi criada pelo misterioso Sindicato do Crime, responsável pelo horrivel acidente de Jacky, pela lavagem cerebral sofrida por Sarah e pelo extermínio do clã de Kagemaru Hagakure.
Há suspeitas de que o Torneio de Lutas fora organizado por tal sindicato a fim de permitir que Dural aprendesse as técnicas dos lutadores mais experientes. Ela é capaz de executar todos os golpes devastadores de todos os lutadores participantes do Torneio,e não há dúvidas de que irá se utilizar de todas as suas habilidades, inclusive miméticas para vencer o Torneio.

MK3

TIPS MORTAL KOMBAT PARA ARCADE

Todos os códigos secretos!!!

faça estes códigos na tela de apresentação dos personagens (segundos antes da luta)

FICHA DE CODIFICAÇÃO

LP1 -	LOW PUNCH JOGADOR 1
BL1 -	BLOCK JOGADOR1
LK1 -	LOW KICK JOGADOR 1
LP2 -	LOW PUNCH JOGADOR 2
BL2 -	BLOCK JOGADOR 2
LK2 -	LOW KICK JOGADOR 2
HP1 -	HIGH PUNCH JOGADOR 1
HK1 -	HIGH KICK JOGADOR1
HP2 -	HIGH PUNCH JOGADOR 2
HK2 -	HIGH KICK JOGADOR 2

DISABLE THROWS

Os personagens
(tanto um como o outro)
não podem ser arremessados.
1 x LP1, 1 x LP2

DISABLE BLOCKING

Você desarma
a guarda do oponente
(fica sem bloqueio).
1 x BL1 , 1 x BL2

NO POWER BARS

Você desabilita a barra de poder.
9 x LP1, 8 x BL1, 7 x LK1,
1 x LP2, 2 x BL2, 3 x LK2

DARK FIGHTING

Você jogará no escuro, sem ver os personagens. Você só vai vê-los quando tomar porrada.
6 x LP1, 8 x BL1, 8 x LK1,
4 x LP2, 2 x BL2, 2 x LK2

RANDPER KOMBAT

O jogo muda
os personagens aleatoriamente
a cada 10 segundos.
4 x LP1, 6 x BL1, 4 x LP2, 6 x BL2

PSYCHO KOMBAT

Você joga no escuro e
com os personagens mudando
a cada 10 segundos.
9 x LP1, 8 x BL1, 5 x LK1,
1 x LP2, 2 x BL2, 5 x LK2

UNLIMITED RUN

Quando você corre, a sua barra de energia não se esgota.
4 x LP1, 6 x BL1, 6 x LK1,
4 x LP2, 6 x BL2, 6 x LK2

PLAYER ONE: 1/2 ENERGY

O jogador 1 começa com
metade da energia.
3 x BL1, 3 x LK1

PLAYER TWO: 1/2 ENERGY

O jogador 2 começa com
metade da energia.
3 x BL2, 3 x LK2

TIPS

PLAYER ONE: 1/4 ENERGY
O jogador 1 começa
com 1/4 de energia.
7 x LP1, 7 x LK1

FIGHT NOOB SAIBOT
Você luta com o misterioso
homem sombra Noob Saibot.
7 x LP1, 6 x BL1, 9 x LK1,
3 x LP2, 4 x BL2, 2 x LK2

PLAYER TWO: 1/4 ENERGY
O jogador 2 começa
com 1/4 de energia.
7 x LP2, 7 x LK2

GO TO GALAGA
Você vai voltar aos velhos tempos e
jogar uma partida exclusiva de Galaga.
6 x LP1, 4 x BL1, 2 x LK1,
4 x LP2, 6 x BL2, 8 x LK2

FIGHT MOTARO
Você vai lutar diretamente
contra o Motaro.
9 x LP1, 6 x BL1, 9 x LK1,
1 x LP2, 4 x BL2, 1 x LK2

MESSAGE CODE #1
Entre com este código para
receber uma mensagem estranha!!
1 x LP1, 2 x BL1, 3 x LK1,
9 x LP2, 2 X BL2, 6 x LK2

FIGHT SHAO KAHN
Você vai lutar diretamente
contra o chefão Shao Kahn.
3 x BL1, 3 x LK1, 5 x LP2,
6 x BL2, 4 x LK2

MESSAGE CODE #2
Outra estranha mensagem
te aguarda após este código.
9 x LP1, 8 x BL1, 7 x LK1,
6 x LP2, 6 x BL2, 6 x LK2

FIGHT SMOKE
Você luta contra
o Bestial lutadorSmoke.
2 x LP1, 5 x LK1, 2 x LP2, 5 x LK2

MESSAGE CODE #3
Mais uma mensagem
esquisita para você.
2 x LP1, 8 x BL1, 2 x LK1,
2 x LP2, 8 x BL2, 2 x LK2

THE ULTIMATE KOMBAT KODE (Smoke)

Depois de perder para o computador (jogando com 1 jogador), você
poderá adicionar o Smoke no set de jogadores da máquina, para sempre!!!
1 x HP1, 9 x BL1, 2 x HK1, 2 x HP2, 2 x LP2, 2 x BL2, 3 x LK2, 4 x HK2

CARTAS

Herói Games nº1, simplesmente DETERMINATION, meu nome é Ederson tenho 15 anos, tive um ataque na hora em que olhei as matérias da Herói Games. São detonantes, principalmente as do Killer Instinct, Mortal Kombat e Street Fighter Zero. Parabéns na minha opinião vocês conseguiram a nota 10 e espero que melhorem mais ainda porque esta revista tem um grande futuro entre os Gamemaníacos...
Ederson M. Ramos-J.F-Campinas-SP

R:Primeiramente, muito obrigado pelos elogios sobre a revista. Daremos uma olhada no jogo que você pediu e conseguiremos as passwords secretas. Quanto a sua sugestão, por enquanto só podemos lhe dizer para ter um pouco de paciência pois já a levamos pros nossos superiores, e eles estão analizando com carinho.

...gostaria de lhes perguntar, se vocês publicaram todos os fatalities, animalities, friendships e babalities de MK3 corretos, muito bem, mas vocês publicaram os golpes e tudo do Smoke, mas como consigo ser o próprio? Daria para vocês publicarem na HG nº2 ou responderem de volta pra mim eu ficaria muito agradecido e lisonjeado.
Victor M. Fernandes-V.M.Sátiro-Fortaleza-CE.

R: Sim, saiu tudo direitinho sobre o MK3 - Arcade, se você não estiver conseguindo tenha um pouco de calma ao fazer a sequência dos movimentos, pois no começo é difícil mesmo. Quanto ao Smoke, se você der uma olhadinha no final da HG nº2 verá que realizamos o seu desejo, e que nós é que ficamos lisonjeados e agradecidos pela a sua carta.

Caros amigos da Hérol: Coleciono os números desta fantástica revista, e agora também tenciono colecionar os nºs da maravilhosa HG. Agradeço a iniciativa pela criação de tão boas edições. Nunca me atrevi a escrever-lhes, pois sempre tive material de bom nível para ler; porém um fato agora me entristece. Procuro sempre nas bancas, revistas especializadas no gênero de games, mas infelizmente com o surgimento de tantas novidades cada vez melhores (mais avançadas), vai ficando para trás o velho e bom Master System, e nunca encontro nada.
Acredito que grande parte dos games maníacos não consegue acompanhar essa poderosa indústria e todas as revistas só pensam em bits cada vez maiores, quem sabe se vocês tão inovadores como são, não pudessem olhar para trás e darmos tudo de bom sobre este console também, afinal ele possui jogos extraordinários como: Mônica, MK, Patolino, Mickey e outros.
Parabéns pelo trabalho realizado até aqui. Sucesso (inevitável)! Um abraço.
Sérgio de Souza-Registro-SP

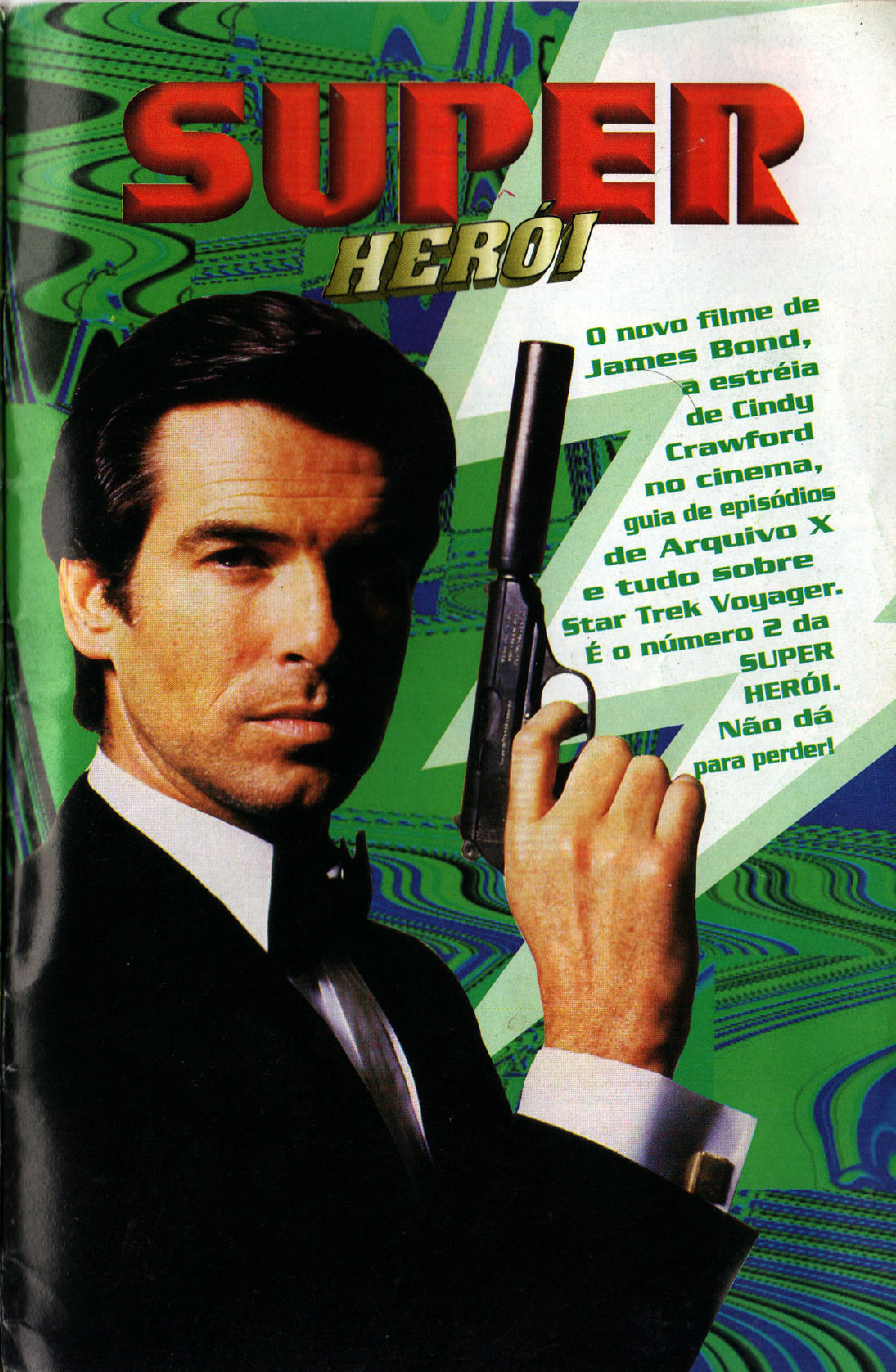
R: Antes de mais nada agradecemos os elogios a HG e pode ter certeza que infelizmente você não é o único que sofre com estes repentinos avanços tecnológicos, outros leitores como o Leandro G. Muniz - Sumaré - SP tem a mesma opinião 'a respeito dos consoles com menos bits. Diante disso e atendendo a vários pedidos criaremos uma seção específica na próxima edição para estes jogos esquecidos por muitos.
Além disso, fique ligado na Héroi Games, quem sabe... mas isso é uma outra estória, maníacos!

Neste 1º número da "Herói Games", achei d+, super interessante, gostei muito das dicas que deram sobre os jogos e também dos novos jogos que estarão lançando. Sabe, nunca pensei que a Herói fosse chegar a este ponto: É a melhor revista que já conheci!!
Eu gosto muito dos Cavaleiros do Zodíaco, é o melhor desenho que já vi até hoje, em todo o mundo estão fazendo sucesso, por isso gostaria de saber se algum dia irão lançar uma fita de vídeo-game dos cavaleiros, acho que seria legal!
Deborah Moro Silva-São Paulo-SP

R: Querida Deborah, existe realmente o jogo dos Cavaleiros do Zodíaco. Este jogo foi lançado somente para o Nintendo de 8 bits e no idioma francês, deixando na mão muita gente que tem outro tipo de console e que fala apenas uma língua. Quanto ao desenho, ele realmente é muito bom mas não é o único desenho neste gênero. Espere só até ver o Street Fighter e Street Fighter Alpha, é de cair pra trás!

Também recemos cartas dos leitores: Felipe Kiimelblat-Leblon-RJ (radical!), Michel S. Gouveia-N.Iguaçu-RJ, Edivaldo N. Vilaça-Abaeté-MG (Valeu!), Reginaldo L. da Silva-Guanabara (belo desenho!!!), Raphael de A. Carneiro-Santos-SP (rubi), Diogo Bertoni-SP, Júlio C. Leite-SP (musico), Luiz Eduardo-Curitiba-PR, Artur J. Freire-Caldas Novas-GO (confidencial!), Pedro H. P. Mattos-Cosmópolis-SP, Fernando H. Schneider-PR, Raulison Martins-Foratleza-CE, Juliano P de Souza-Anápolis-GO, Alexandre Ohashi-Cambé-PR **Dicas:** Alexander N. Santos-SP(3X), Eder R. Viana-SP, Fabiano A. de França-SP, Kleberton, Clayton e Welligton (gang dos "TON")
ERRATA- Glacius-combo neutralizador: ← → + qualquer soco
Saberwolf-combo neutralizador: ← → + qualquer chute
MK3- Roundhouse: ← + CB

É isso aí, moçada, a HERÓI GAMES também tem a sua seção de cartas, como toda revista que se preze, mas com uma pequena diferença: você pode mandar qualquer coisa pra nós, desde que esteja dentro do Universo de Games (dicas, novidades, dúvidas, desenhos, etc.). Só não mande a sua meia usada!!!! Não se esqueça de escrever **HERÓI GAMES** no envelope, bem grande.
Rua Basílio da Cunha, 213 São Paulo-SP CEP- 01544-000.
Agente fica aqui esperando pela sua carta!!!




HERÓI
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
HERÓI
CISNE
OS SEGREDOS DO CAVALEIRO DE GELO
HERÓI
SUPER-HOMEM
OS NOVOS DESAFIOS DO HOMEM DE AÇO
HERÓI
DRAGÃO
A SAGA DO CAVALEIRO CHINÊS
HERÓI
X-MEN
HERÓI
FÊNIX
O MAIS FURIOSO DOS CAVALEIROS
HERÓI
ANDRÔMEDA
OS SEGREDOS DE SHUN E IKI
HERÓI
SAORI
A REENCARNAÇÃO DA DEUSA ATHENA
HERÓI
PEGASUS
A CONQUISTA DA ARMADURA DE OURO
HERÓI
POWER RANGERS
A MANIA DOS ESTADOS UNIDOS DETONA NO BRASIL
HERÓI
ARES
TIRAMOS A MÁSCARA DO MESTRE DO MAL
HERÓI
BATMAN
HERÓI
CAVALEIROS DE OURO
O PODER SUPREMO DE TOURO, CÂNCER, ÁRIES E GÊMEOS
HERÓI
HOMEM ARANHA
TUDO SOBRE O NOVO DESENHO E A REVOLUÇÃO NOS GIBIS
HERÓI
CAVALEIROS DE OURO
TODOS OS SEGREDOS DE VIRGEM, LEÃO, ESCORPIÃO E MESTRE ANCIÃO
HERÓI
STREET FIGHTER
HERÓI
CAVALEIROS DE OURO
Sempre tem uma HERÓI nova nas bancas. Não perca nenhuma delas!
HERÓI
O FUTURO
HERÓI
MORTOS!
HERÓI
POWER RANGERS
TODAS AS AVENTURAS E A ESTRÉIA DE TOMMY, O RANGER VERDE
HERÓI
A RESSURREIÇÃO
HERÓI
A EXPLOSÃO DOS QUADRINHOS
WOLVERINE, BATMAN E X-MEN COMANDAM A INVASÃO DAS HQs
HERÓI
ODIN ATACA
HERÓI GOLD
TUDO NOVO